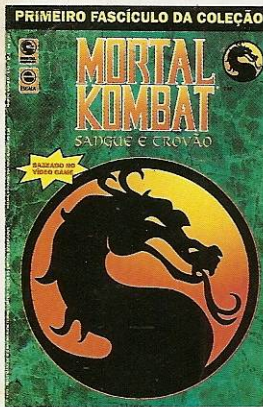
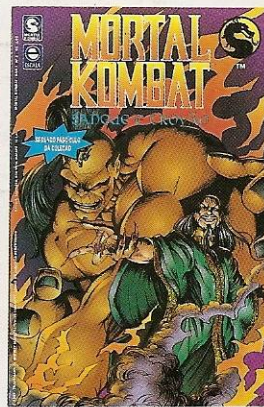
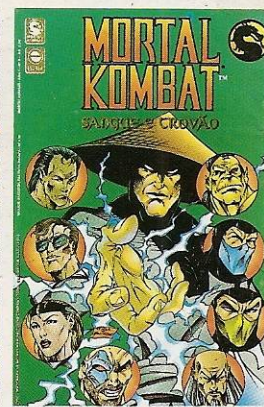
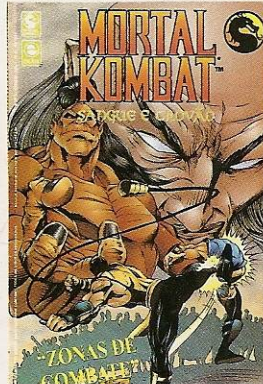
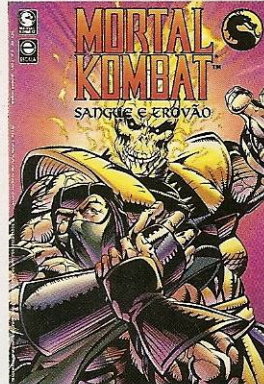
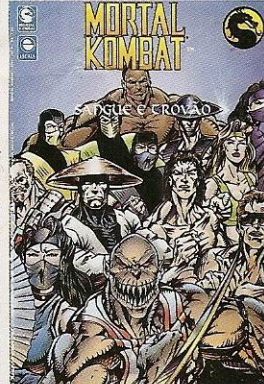
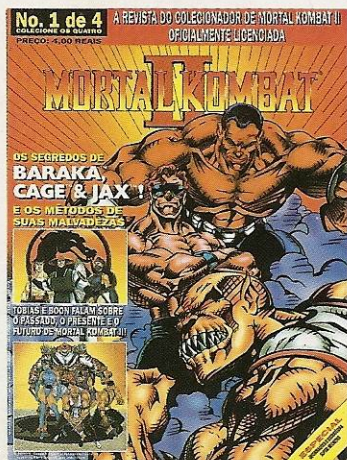
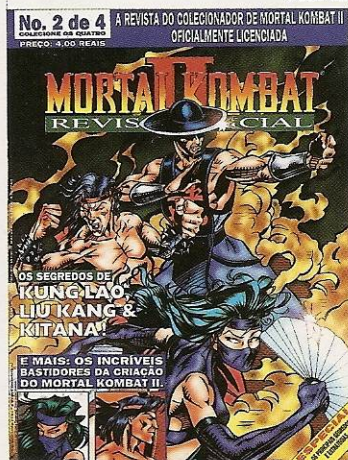
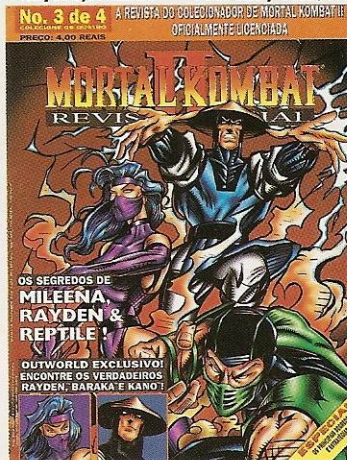
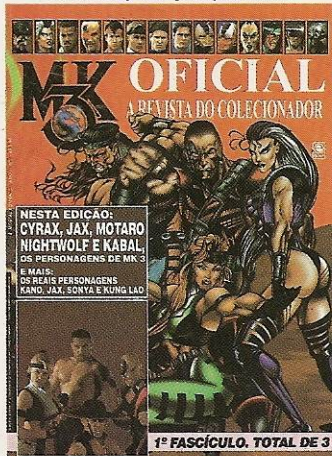
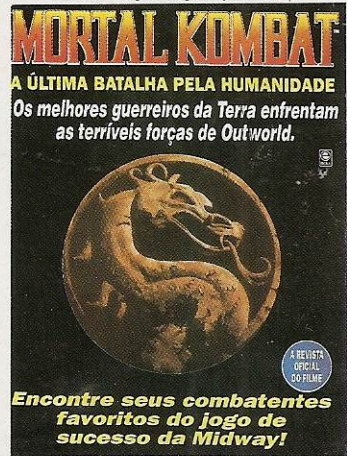
SD TeKKen
1ª Pessoa
Alex e Roger
Devil e Angel
Todos
1ª Pessoa
GAMERS
ANO II - Nº 8 - R$ 3,80
ESCALA
PROGAMES
TEKKEN 2
Dicas Exclusivas
SD Tekken (Personagens Deformados)
Visão em Primeira Pessoa
Todos os Personagens Secretos
REAL BOUT
FATAL FURY
Destrinchamos golpe a golpe a
quinta versão do clássico Fatal Fury
KILLER INSTINCT 2
Todos os golpes, Super Moves,
Finish Moves, combos, truques e
manhas para você detonar neste jogaço
DARKSTALKERS
REVENGE
Confira todos os golpes deste sucesso
dos arcades que chega para Saturn
"Toneladas de dicas"
Preview animal de Virtua Fighter 3
COD. 76.140001
ISSN 1413-1471

Entre nesse Combate

CÓD: 011 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 012 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 013 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 014 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 015 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 016 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 017 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 018 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 019 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 020 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 021 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 022 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 023 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 024 / PREÇO: 3,50 REAIS

Mortal Komat
Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber

011 ( )	015 ( )	019 ( )	023 ( )
012 ( )	016 ( )	020 ( )	024 ( )
013 ( )	017 ( )	021 ( )	
014 ( )	018 ( )	022 ( )	

Nome...
Endereço...
Cep......................Cidade...............................Estado...............

EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque nominal à EDITORA ESCALA LTDA ou vá até a agência mais próxima do correio, mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

EDITORA ESCALA

DIRETOR: Hercílio de Lourenzi

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSULTORES:
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Colaboradores:
Fabio Santana de Souza (Jogos)
Mário Câmara (multimídia)

Direção de Arte:
Walquiria Panicacci

Diagramação:
Walquiria Panicacci

Capa:
Rogério Fantin

Bureau:
Intek

Distribuição:
DINAP

GAMERS

É uma publicação mensal da Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones: (011) 266-3166 - (011) 265-1127
ISSN 1413-1471

EDITORIAL

Como prometido, sempre em alta, aqui estamos em mais uma edição de arrasar. Só para começar estamos com várias novidades. Na seção de variedades deste mês, Magic - The Gathering. Você vai conferir informações e dicas preciosas deste card game que está fazendo o maior sucesso em todo o mundo. E a partir desta edição, os games realmente especiais que tiverem 90% ou mais de classificação final, ganharão o nosso selo "Gamers Special". E ainda tem o Game do Mês e Passatempos super legais para você se divertir. Além disso, atendendo a vários pedidos, a seção Pró-Dicas ganhou um espaço ainda maior, com códigos para o mais novo acessório para Playstation, o Game Shark, que funciona como um Game Genie, e como um aperitivo para a próxima edição você confere o código de invencibilidade para Resident Evil, o game que está animalizando aqui na redação. E por falar em novidades, na seção Game News você confere um preview detonante de Virtua Fighter 3 e muito mais notícias do que vai rolar no mundo dos games. Está todo mundo queixoso de novidades para o Super NES e Mega, enquanto isso, os 32 bits vão botando prá quebrar como em Guardian Heroes com sua mega-mistura de estilos, vampiros e monstros atacam no excelente Darkstalkers Revenge e o boneco de cordas mais divertido dos games está de volta em Clockwork Knight 2. E tudo isso só para Saturn, pois ainda tem Alien Trilogy, das telas para o Playstation, Real Bout Fatal Fury detonando nos arcades e no Neo Geo CD. Para não passar em branco, Ardy Light Foot não decepciona no Super NES, o que não acontece com Cutthroat Island. Para os amantes dos esportes Stryker 96, Triple Play 96 e Madden 96. E chega de 96 pois o mais esperado mesmo é aquele que ainda vai dar muito o que falar e o que jogar, isso mesmo, simplesmente: "Killer Instinct 2" com os seus mais de um milhão de combos para o Arcade. Agora, pra arrasar com a concorrência, nossa equipe barbarizou em Tekken 2. Descolamos manhas animais para você detonar com os personagens secretos, visão em 1ª pessoa e personagens deformados, coisas que provavelmente você só irá ver em outras revistas quando a nova Gamers do mês que vem estiver chegando em suas mãos, com muito mais informações.

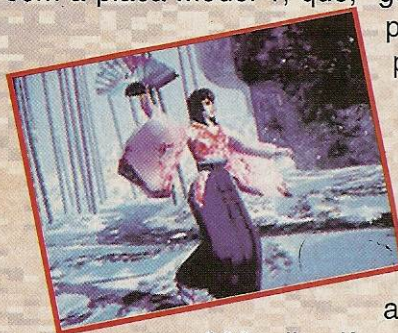
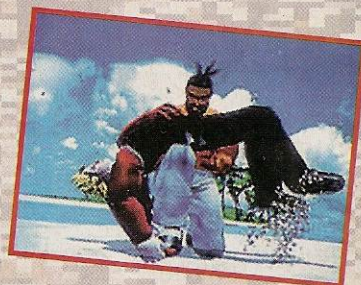
ÍNDICE

GAME NEWS

ARCADE

Virtua Fighter 3 - Sega

Luta - Memória não Divulgada
Previsto para agosto nos States

Você se lembra de Virtua Fighter 1? Com aqueles lutadores quadradões e sem nenhuma textura, que hoje são ultrapassados, mas que na época de lançamento eram impressionantes. E Virtua Fighter 2? Que já possui gráficos incríveis e que está anos-luz à frente da primeira versão. Pois esqueça tudo o que você já viu em matéria de games de luta com gráficos poligonais. A Sega está produzindo a terceira versão de Virtua Fighter, que vai revolucionar os games em 3D. Só para se ter uma idéia, Virtua Fighter 1 foi produzido com a placa Model 1, que, gera 100 mil polígonos por segundo, Virtua Fighter 2 foi produzido com a placa Model 2, que é três vezes mais rápida que a anterior, gera 300 mil polígonos por segundo, agora Virtua Fighter 3, está sendo produzido com a novíssima placa Model 3, que gera 1 milhão de polígonos por segundo, mais do que o triplo da anterior. A placa Model 3 é, provalvelmente, o hardware mais avançado, em termos de videogames, da atualidade. Além de gerar 1 milhão de polígonos por segundo, a placa tem a capacidade de texturizar os polígonos em tempo real, sistema Anti-Aliasing, que evita o estouro de polígonos, gera 16 milhões de cores, 32 níveis de transparência e resolução de 680 X 480 pixels.

Esta é Aoi, a nova lutadora. Não se engane com a sua aparência frágil, ela é mortal.

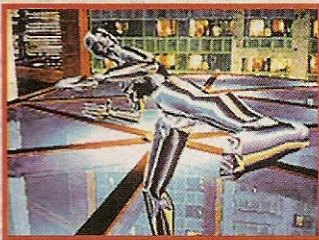
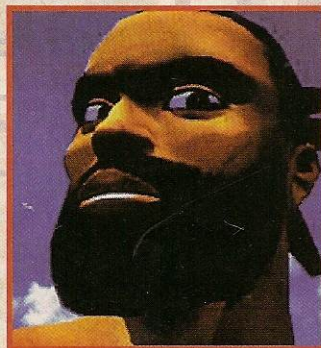
Todos os lutadores foram mantidos e dois novos estão chegando. Aoi é uma nova lutadora de Virtua Fighter 3, que tem um estilo de luta parecido com a de Pai, com vários combos. Ainda não temos imagens do outro novo personagem, mas a Sega confirmou que será um lutador com o mesmo estilo de Jeffrey e Wolf. Agora as lutas não vão rolar mais sobre quadrados sempre do mesmo tamanho, os cenários vão mudar radicalmente o estilo das versões anteriores. O estágio de

Lau usa a parede para fazer um golpe mortal.

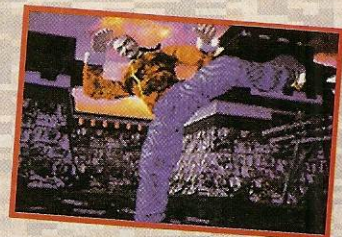
Dural está com um look de Terminator 2.

A jaqueta de Jack se mexe conforme os seus movimentos.

Os efeitos de luz e sombra são perfeitos em Virtua Fighter 3.

A perfeição é tanta que os músculos poligonais de Jeffrey chegam a se expandir.

Jeffrey, por exemplo, é uma ilha redonda e um Ring Out vai deixar o oponente molhado. Em alguns cenários haverá paredes e todos os lutadores terão movimentos especiais que usarão estas paredes. Você poderá pegar objetos do cenário, como facas, tacos e até mesas para usar contra o seu oponente. Isso significa que você deverá usar estratégias diferentes para cada cenário, pois todos serão diferentes. Os lutadores não poderão mais dar aqueles pulos enormes, em que os caras praticamente voavam, isto torna o game muito mais realista.

Cada personagem tem dezenas de expressões faciais e seus olhos até se mexem.

E por falar em realismo, cada lutador terá uma "personalidade Virtual", ou seja, agirá de formas diferentes conforme a situação da luta. Os olhos dos lutadores irão se movimentar, os músculos irão se mexer, após cada ação será possível ver o lutador respirando, e muitos outros "detalhes" para aumentar o realismo do game.

Além da versão Arcade, a Sega está trabalhando em uma versão para Saturn, mas dificilmente o game ficará no nível do Arcade, pois o console não é capaz de gerar 1 milhão de polígonos por segundo, mas ninguém esperava que Virtua Fighter 2 seria tão bem convertido e a Sega conseguiu fazer o game quase igual ao Arcade, é esperar para ver.

PLAYSTATION

Final Fantasy VII - Square

RPG - 2 CDs

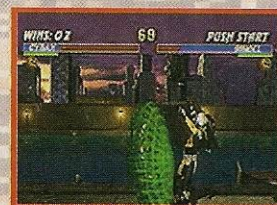
Previsto para dezembro no Japão

O que? Final Fantasy para Playstation? Isso mesmo. A Square quebrou o seu acordo de exclusividade com a Nintendo e agora vai produzir jogos para Playstation e PC. Final Fantasy VII será o primeiro game da Square para Playstation, e já vai detonar logo de cara. Só para ter uma idéia, serão dois CDs cheinhos de gráficos e músicas maravilhosas. Somente 3 personagens estão confirmados: Claud, com sua enorme espada (e bota enorme nisso), Bullet, um brutamontes com uma metranca no lugar da mão direita e Ealis, a única presença feminina até agora. Os gráficos do game são poligonais, com uma qualidade incrível. Se Final Fantasy VII tiver um enredo como os outros games da série, já será um ótimo motivo para comprá-lo, mas com estes gráficos maravilhosos só um louco para não querer esta obra-prima.

Ultimate Mortal Kombat 3 - Williams

Luta - CD

Previsto para maio

Se você possui um Saturn, é fanático por Mortal Kombat e morria de inveja porque MK3 era exclusividade do Playstation, agora você pode abrir um sorriso daqueles que vão de orelha à orelha. A mais nova versão de MK, Ultimate Mortal Kombat 3, que está detonando nos arcades do mundo inteiro, finalmente vai ser lançado para um console doméstico, e os felizardos serão os possuidores do Saturn. A conversão ficou tão boa, se não melhor, que a do Playstation. Os gráficos são fiéis aos do arcade, nos mínimos detalhes. Todos os lutadores estarão presentes, inclusive os chefes e os lutadores secretos. Cada um terá uma vasta lista de golpes, combos, Fatalities, Animalities, Babalities, Friendships e etc, etc, etc.

Tomara que o game seja tão bom que apague a má impressão que MK2 deixou no Saturn

Reptile está de volta, mais animal do que nunca.

Em UMK3 há quatro cenários novos, para delírio da galera.

Rapidinhas

Novos games da Square

Depois de anunciar Final Fantasy VII para Playstation, a Squaresoft, que antes produzia jogos exclusivamente para os consoles da Nintendo, acaba de divulgar uma lista dos futuros jogos que serão lançados para Playstation. Entre eles estão Romancing Saga 4, Seiken Densetsu 4 (Secret of Mana 3 nos States), Front Mission 2, Live a Live 2, Bahamut Lagoon 2, Treasure Hunter G e Chrono Trigger 2. Babou? Mas não é só isso. A Square ainda promete lançar a série Final Fantasy, do I ao IV, em um único CD para Playstation. E de quebra, está produzindo o seu primeiro jogo de luta: Tobal Number One. Akira Toriyama (criador de Dragon Ball e personagens de Chrono Trigger e da série Drangon Quest) está criando os lutadores de Tobal Number One. Para produzir este game de luta 3D, a Square contratou os caras que produziram Virtua Fighter 1 e 2, Tekken 1 e 2 e Soul Edge, já dá para imaginar o que vem por aí. O game está apenas 20% completo e foi previsto para julho no Japão.

8 mega para o Game Gear

A Sega anunciou que está produzindo Virtua Fighter Mini para Game Gear, o primeiro cart de 8 mega para o console.

Novidades da E³

A E³ (Electronic Entertainment Expo) está chegando. O evento vai rolar em Los Angeles, nos dias 16 a 18 de maio. A Nintendo já confirmou que exibirá o Nintendo 64 com os seguintes jogos: Killer Instinct 64, Super Mario 64, Pilot Wings 64, Wave Race 64, Cruis'n USA, Doom, Fifa Soccer, Super Mario Kart R, Goldeneye, Shadows of the Empire, Buggy Boogie, Body Harvest, Blast Dozer e um game de Puzzle ainda sem nome. Para o Super NES, os games previstos são Donkey Kong Country 3, FX Skiing, Ken Griffey Junior, Killer Instinct 2 e Kirby Deluxe. Agora enxugue a baba e prepare-se para o melhor: corre um boato de que a Capcom irá exibir uma versão de Street Fighter Zero com 40 mega, para Super NES. Pelo jeito a E³ vai pegar fogo e nós faremos uma cobertura completa do evento.

Mega Man para 32 bits

Mega Man, o eterno herói da Capcom, está chegando aos 32 bits. Mega Man X³, que já saiu para Super NES, está chegando para Saturn, Playstation e 3DO em maio. A Capcom está produzindo ainda, Mega Man X⁴ e Mega Man 8 para Saturn.

Marvel Super Heroes na sua casa

A Capcom está trabalhando em Marvel Super Heroes, o game que está fazendo o maior sucesso nos arcades, para Saturn e Playstation, mas ainda não foram divulgadas imagens ou data de lançamento.

Ultra mudou de nome e foi adiado

A Nintendo anunciou o novo nome do seu console de 64 bits, o antigo Ultra 64. Agora o console se chama mundialmente Nintendo 64. O nome mudou, e a data de lançamento também, de novo. A Nintendo informou que as vendas do console ultrapassariam as 3 milhões de unidades vendidas no primeiro ano só no Japão, e que não havia consoles suficientes para a data de lançamento. O lançamento foi adiado para 30 de setembro no mundo inteiro, inclusive no Brasil, pela Playtronic. Vale a pena esperar mais alguns meses para colocar a mão nesta revolução dos games.

Games da SNK para o Saturn

Com o acordo fechado entre SNK e Sega, o Saturn está ganhando ótimos jogos de luta. The King of Fighters 95 foi o primeiro game da SNK para o Saturn e você vai conferir na próxima edição. A SNK já anunciou Fatal Fury III para finalzinho de maio e mais Real Bout Fatal Fury, Samurai Shodown III e World Heroes Perfect até o final deste ano. Mas uma pergunta fica no ar: onde estão os jogos que a Sega deveria lançar para o Neo Geo?

Daytona Remix

Nós temos duas notícias da Sega, uma boa e outra ruim. A ruim é que a Sega cancelou o lançamento de Indy 500 para o Saturn, que estava previsto para maio. Agora se prepare para a notícia boa, a Sega está produzindo uma nova versão de Daytona para Saturn, que se chamará Daytona Remix. O game não só terá os gráficos melhorados, como também novos carros e pistas.

PRÓ-DICAS

MEGA — Toy Story

Energia Infinita

Na segunda fase, pegue 7 estrelas, entre na caixa de brinquedos e segure ↓ por 5 segundos, se a estrela (marcador de energia) começar a girar, você estará com energia infinita.

Entre nesta caixa para ficar com energia infinita.

Faça o comando para seleção de fases nesta tela.

Seleção de Fases

Na tela título, aperte A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A. Inicie o jogo e, se você quiser ir para o próximo estágio, Aperte Start e depois, com o game pausado, aperte o botão A.

MEGA — Earthworm Jim 2

Moleza pura

Você quer moleza? Então pause o game e faça os truques abaixo:

Vida: A, B, C, C, C, A, A, B
Munição: C, B, B, A, C, B, A, A
Three-Shot Gun: C, C, C, C, A, A, A, C
Continue: A, A, C, C, B, A, ←, ←

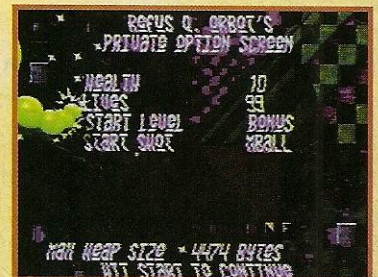
MEGA — Vectorman

Mais Opções

Entre no menu Options e aperte A, B, B, A, â, A, B, B, A. Você entrará em um menu de opções secreto e poderá começar o jogo com a energia no máximo, 99 vidas, na fase que quiser e com qualquer tiro.

Comece em Fases Avançadas

Logo que você ligar o aparelho, no logo da Sega, controle Vectorman e fique abaixo do logo, atire para cima 24 vezes e depois bata a cabeça (pulando) no logo 12 vezes, as letras vão começar a cair e, se você pegar no mínimo 90, o jogo vai começar em estágios mais avançados.

Atire 24 vezes no logo e depois pule 12 vezes para que as letras comecem a cair.

Vector Seta

Pause o game e aperte C, A, ←, ←, A, C, A, B. Agora você poderá mover o Vector Seta para qualquer local da fase e destruir tudo com apenas um toque (com exceção dos chefes de fase). Para voltar ao normal, apenas repita o truque.

Na forma de seta, Vector detona tudo com um simples toque.

SNES — Donkey Kong Country 2

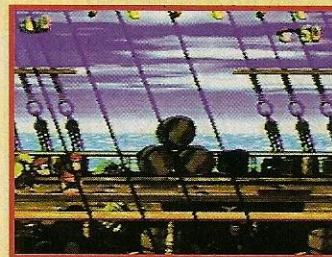
No Music Test você pode ouvir as músicas do game.

Faça os truques na opção Cheat Mode.

Cheat Mode

Com o cursor sobre o Music Test, aperte ↓ mais cinco vezes para entrar no Cheat Mode. Agora, com o cursor sobre o Cheat Mode, faça as seqüências abaixo para conseguir truques valiosos.
50 vidas: Y, A, Select, A, ↓, ←, A, ↓
Sem barris DK: B, A, →, →, A, ←, A, X

Teste de Som

Para ouvir as músicas de DKC2, inicie o game e, quando aparecer a tela com as opções One Player / Two Player Team / Two Player Contest, coloque o cursor sobre o Two Player Contest e aperte ↓ cinco vezes, o Music Test vai aparecer, aí é só apertar ← ou → para ouvir as suas músicas favoritas.

Com estes truques, você já começa com os dois macaquinhos e com 50 vidas para debulhar.

SNES — Toy Story

Pule as Fases

Após ter feito o truque da energia infinita, suba no baldinho de soldados e segure ↓ por 5 segundos, aí é só dar pausa e apertar Select para avançar ao próximo estágio.

E neste ponto você obtém a seleção de fases.

Aqui você consegue energia infinita.

Energia Infinita

Na primeira fase, suba na gaveta que está abaixo do baldinho de soldados e segure ↓ por 5 segundos, se o truque funcionou, a estrela (marcador de energia) vai ficar girando.

SNES — Earthworm Jim 2

Dicas quentíssimas

Para acessar estes truques, pause o game e faça um dos comandos abaixo:

Vida: ←, Select, →, Select, ←, Select, →, Select
Munição: Select, X, X, X, X, X, X, Select
Three-Shot Gun: X, X, X, X, A, A, X, Select
Continue: A, Select, A, B, X, Y, X, Y
Pular Estágios: Select, B, X, A, A, X, B, Select

SATURN — Johnny Bazookatone

Passwords Animais

Level 2 (Hotel): WALKER
Level 3 (Kitchen): OVERTIME
Level 4 (Hospital): VILLA
Level 5 (Penthouse): ENDBOSS

Com esta password fica fácil acabar o game.

Cheat Mode

Entre com a password TAEHC (cheat ao contrário). Você começara o game com 24 vidas, mas elas nunca acabarão. Se você quiser ir ao próximo estágio, basta pausar o game e apertar o botão X.

SATURN — Darius Gaiden

Faça os truques nesta tela.

Dificuldade Anormal

Na tela Game Start/ Options, segure o botão X e aperte Z, C, L, B, ←, R, L. Aí é só entrar no Options e colocar o novo nível de dificuldade.

Tiro Turbinado

Na tela Game Start/ Options, segure o botão B e aperte Y, →, ←, X, Z, L, R. Comece o jogo e você verá que seu tiro ficou super rápido.

Com o tiro turbinado fica fácil detonar os bosses.

SATURN

Virtua Cop

Opções Extras

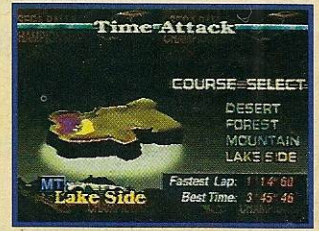
Começe o truque quando aparecer o logo da Sega...

Quando aparecer o logo da Sega, segure o botão C e faça rapidamente a seqüência ↑ ↓ ← → ↓ ↑ → ← ↑ ↑ ← → ↑. Se o código entrar corretamente, você vai ouvir três barulhos de tiro. Agora você poderá acessar o Ranking Mode e dentro do menu Options haverá novas opções, incluindo seis novos níveis de dificuldade, a opção Free Play, para continues infinitos e um menu secreto, o Option Plus, onde você pode ativar o Mirror Mode, para ver tudo ao contrário, checar o Status do jogo na opção Book Keep e, se a opção Gun Select estiver ativada, você poderá selecionar qualquer arma, bastando pausar o game a qualquer momento e carregar a arma.

...e termine antes que o logo AM2 desapareça.

SATURN

Sega Rally

Este carro é demais, sua velocidade final chega a 152 mph.

Lake Side é a pista mais difícil de todas.

Corra em Lake Side

No menu inicial, coloque o cursor em Time Attack e aperte X + Y. Agora você poderá escolher a pista secreta sem precisar terminar o game.

Super Carro

Segure o botão X e escolha o seu carro com o botão C. Quando começar a corrida, seu carro terá maior aceleração e vai derrapar mais.

Pistas Invertidas

No modo Arcade, na tela Select Game, segure o botão Y e aperte o botão C. Todas as pistas ficarão invertidas.

Escolha o Lancia Stratos

Coloque o cursor em Time Attack e faça a seqüência X, Y, Z, Y, X. Você poderá escolher o Lancia Stratos (para selecioná-lo no modo Arcade, mova o cursor para a esquerda e aperte ← para escolher o Stratos com cambio automático ou mova para a direita e aperte → para o cambio manual).

SATURN

Clockwork Knight 2

Vá para o final do game

Na mesma tela do truque anterior, aperte →, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, ↑, →, ←, ↓.

999 vidas

Novamente na tela título, aperte →, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↓, ao começar o jogo, você estará com 999 vidas.

Seleção de Fases

Na tela em que aparecem o logo de Clockwork Knight 2 e a mensagem "Press Start Button", aperte →, ↑, ←, ↑, →, ↑, ↓, ↑, ←, ↑, ←, ↑.

SNES / MEGA

Separation Anxiety

Passwords

Level 2: DCCPMH

Level 3: MDRKJP

Level 4: STSPPC

Level 5: QPMJCV

PLAYSTATION

Johnny Bazookatone

Passwords Animais

Level 2 (Hotel): AFLEAPIT
Level 3 (Kitchen): TEASPOON
Level 4 (Hospital): SEDATION
Level 5 (Penthouse): VERYNICE

Invencibilidade e Seleção de Fases

Entrando com a password KRISTIAN, você poderá escolher qualquer uma das fases do game, mas se você quer moleza mesmo, coloque a password PILCHARD e ganhe invencibilidade total.

PLAYSTATION

Alien Trilogy

Seleção de fases

Entre com a password GOLVL#, e no lugar de "#", coloque o número da fase que você deseja.

PLAYSTATION

Loaded

Truques Radicais

Após fazer o truque, escolha uma opção e divirta-se.

Pause o game e segure L1 + L2 por mais de dez segundos. Continue segurando os botões e faça as seguintes seqüências para conseguir novas opções.

Mais Energia: →, →, ←, ↓, ↓, ↑, ▲, ○
Mais Munição: ↓, →, ○, ←, →, ○
Melhorar Arma: →, ↓, →, ▲
Mais Vidas: ←, ↓, →, ▲, □, X, ○
Mais Bombas: R1, R2, X, ▲, □, ○, R1, R2, ○, ○, □
Avançar Fases: X, R1, ▲, R1, □, ○, R2, R2, X, □, ▲, X

PLAYSTATION

Ridge Racer Revolution

Carros Deformados

Na tela em que o jogo está carregando, onde você joga o game de tiro Galaga '88, você precisa detonar todas as 40 navinhas com, no máximo, 44 tiros, ou seja, errou mais de 4 tiros, já era. Fazendo isto, basta começar o game normalmente e pronto, todos os carros estarão deformados.

PLAYSTATION

Toshinden 2

Jogue sem os medidores de energia e Overdrive

Durante a luta, aperte Start e segure ○ + ▲ + □ + X e, sem soltar, aperte Select duas vezes. Agora você pode lutar com a tela limpinha.

Jogue com os mestres e lutadores secretos

Termine o game com qualquer lutador na dificuldade 4 ou maior. Agora volte na tela de seleção de personagens e coloque o cursor sobre a "?" (segure select para diminuir a velocidade), você verá que os chefes Uranus e Master estarão à sua disposição. Termine o game com Master na dificuldade 5 ou maior e volte novamente para a tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre a "?" e você poderá escolher, Sho, o chefão do primeiro game e Vermilion, um personagem inédito.

Com o cursor sobre a "?", segure Select para diminuir a velocidade.

PLAYSTATION

Gex

Códigos Radicais

Pause o game e segure R1, depois basta fazer um destes truques:

Vidas Infinitas: ↑, ○, ▲, ↓, →, □, ↓
Invencibilidade: X, □, ↓, ↓, ↑, ↓, →
Tiros Elétricos: →, ←, →, ○, ▲, →, ○, ↓, →
Tiros de Gelo: ○, ○, ←, ↓, ○, ↑, →
Tiros de Fogo: X, ↑, →, ↑, →, →
Mais Velocidade: ↓, Start, →, →, ↓, ↑, Start
Super Pulo: X, ○, ↑, ↑, ↓, →, →

Faça os truques durante a pausa e segurando R1.

PLAYSTATION

Rayman

10 Continues

Quando você tiver apenas três continues ou menos, aperte ↑, ↓, →, ← na tela de continue.

99 Vidas

Coloque a password XNB9FM!Z2? e você vai começar o game com 99 vidas para debulhar.

Password Final

Com a password 0D2KV7WWMD você vai começar direto na última fase.

NEO GEO CD

Samurai Shodown III

Jogue com Zankuro

Na tela de seleção de personagens, com dois jogadores (o truque só funciona para 2 jogadores, não dá para selecionar Zankuro e lutar contra o computador), mova o cursor exatamente nesta ordem: Haohmaru, Genjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimururu, Haohmaru, Shizumaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford e Shizumaru. Agora segure Start e quando o tempo estiver no 03, aperte A + B. Aí é só detonar com o último chefão.

Golpes de Zankuro

Slash Down: ↓ + C (no ar)
Shippuzan: ↓ ↘ → + soco
Mugenhou: ↓ ↙ ← → + soco
Ittouzan: ← ↙ ↓ + AB
Tenhouzan: → ↓ ↘ + soco
Muhouken: ← → + A
Fudou: ← ↙ ↓ ↘ → + D (pega o golpe do oponente)
Musou Shingekizan (fatal): ↓ ↓ ↓ ↘ → + AB

Você só pode selecionar Zankuro jogando contra um amigo.

O cara é animal, seus golpes são um arraso.

Códigos para Game Shark do Playstation

A partir desta edição, nós daremos códigos para Game Shark, o acessório que está fazendo a cabeça da galera. Para usar os códigos, siga rigidamente as seguintes instruções:

1- Conecte o Game Shark em seu Playstation com a chave lateral posicionada para cima, coloque o CD e ligue o aparelho em seguida.
2- Quando aparecer o primeiro menu do Game Shark, selecione a opção "Select Enahncements" com o botão ○.
3- No menu seguinte, escolha a opção "New Game" com o botão ○
4- A seguir digite o nome do jogo (botão ○ seleciona a letra, □ apaga uma letra, ▲ apaga tudo e aperte o botão X quando acabar de digitar o nome do game).
5- Após digitar o nome do jogo, aperte o botão X e selecione a opção "Save" com o botão ○.
6- No próximo menu, selecione a opção "New Code" com o botão □.
7- Aperte ↑ e selecione "New Code Description" com o botão ○.
8- Digite a descrição do código assim como fez com o nome do jogo.
9- Após digitar a descrição do código, aperte ↓ e o botão ○ para começar a digitar o código (botão ○ seleciona a letra, R1 ou R2 avança um espaço, L1 ou L2 volta um espaço e aperte o botão X quando acabar de digitar o código).
10- Se o código ocupar mais que uma linha, repita a operação 9 até digitar todas as linhas.
11- Após digitar o código, aperte o botão X e selecione a opção "Save" com o botão ○.
12- Se você quiser digitar outros códigos para este mesmo jogo, repita os procedimentos de 6 a 11.
13- Aperte o botão ○ para ativar ou desativar os códigos desejados e aperte Start.
14- Agora selecione a opção "Start Game With Enhancements" com o botão ○ e espere o jogo começar.

Alien Trilogy

Energia Infinita: 8009A040 03E7
Granadas Infinitas: 8009A058 03E7
Munição Infinita para Handgun: 8009A046 03E7
Munição Infinita para Shotgun: 8009A04A 03E7
Flame Thrower Infinito: 8009A052 03E7
Munição Infinita para Pulse: 8009A04C 03E7
Munição Infinita para Smart Gun: 8009A054 03E7
Baterias Infinitas: 8009A05A 03E7
Comece com a Shotgun: 8008F33E 0029
Comece com o Flame Thrower: 8008F34A 0029
Comece com o Pulse Rifle: 8008F342 0029
Comece com a Smart Gun: 8008F346 0029
Atire Mais Rápido: 8009A024 0001

Goal Storm

Time 1 sempre com 9 gols: 30161730 0009
Time 2 sempre com 0 gols: 30161731 0000

King's Field

HP Infinito: 80199426 00FA / 80199428 00FA
MP Infinito: 8019942A 00FA / 8019942C 00FA
Armas mais rápidas: 8019942E 1388
Magias mais rápidas: 80199432 1388
Bastante Dinheiro: 80199440 C350
Mais Força: 80199438 0064
Magias Mais Fortes: 8019943E 0064
Super Ataque: 800199444 0064 / 800199448 0064 / 80019944A 0064 / 80019944C 0064 / 80019944E 0064 / 800199450 0064 / 800199452 0064
Super Defesa: 800199456 0064 / 800199458 0064 / 80019945A 0064 / 80019945C 0064 / 80019945E 0064 / 800199460 0064 / 800199462 0064 / 800199464 0064 / 800199466 0064

Tekken

Energia Infinita Para Jogador 1: 801232DE 0080
Jogador 2 Sem Energia: 80124312 0000
Todos os lutadores: 801273D0 FFFF / 801273D2 00FF
Tempo Infinito: 80125180 090E
Energia Infinita Para Jogador 2: 80124312 0080

Resident Evil

Invencibilidade: 800B8BC6 0301 / 800B8BC8 FF00 / 800B8BCC 00FF / 800C51AC 0060

Tekken 2

Energia Infinita Para Jogador 1: 800CF6B6 0070

ESPAÇO DO LEITOR

Game do Mês

Tekken 2
Playstation

Escolher o game do mês desta edição foi uma tarefa muito difícil. A disputa foi acirradíssima entre Darkstalkers Revenge, Real Bout Fatal Fury, Killer Instinct 2 e Tekken 2. Mas Tekken 2 acabou ganhando este título merecidamente, o game apavora e consegue superar Tekken 1 que já era arrasador. Todos os 25 lutadores têm seus próprios finais, golpes que não acabam mais e isto sem falar dos gráficos, são os melhores já vistos no Playstation.

Cemitério

Estou escrevendo para vocês para obter mais informações sobre o game Mortal Kombat III. Já vi em várias revistas uma fase do cemitério, mas nenhuma explica o código para lutar nesta fase. Gostaria que vocês me ajudassem publicando este código. Eu tenho um Super NES e meu cartucho é original.

André de Moraes
Piracicaba - SP

É André, não pense que é só você que está desesperado para jogar na fase do Cemitério em MK3. De cada dez cartas que chegam aqui na redação, sete são sobre MK3 e destas sete, cinco são sobre a fase do cemitério. Vamos esclarecer a dúvida de milhares de game-maníacos viciados em MK3. Para jogar na fase do cemitério em MK3 é necessário fazer três coisas.
1- Compre um Playstation.
2- Insira o CD do jogo MK3 no console e ligue o aparelho.
3- Jogue o game até que a fase do Cemitério apareça normalmente sem a necessidade de truques.
É galera, infelizmente nas versões Mega e Super NES a fase do cemitério foi excluída e somente no Playstation e no Arcade dá para jogar nesta fase.

Passatempo

Aqui vai um passatempo desafiador, o clássico jogo dos sete erros. A imagem é do jogo Darius Gaiden do Saturn. A imagem original é a da esquerda e a da direita está com sete alterações para fundir a sua cuca. Tente descobrir os erros e confira a resposta deste passatempo na próxima edição.

Dificuldade

Escreva-nos, dando sugestões, críticas, dicas, dúvidas, desenhos, records e o que mais você inventar. Mande sua carta para:
Revista Gamers
Rua Pio XI, Nº 656 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

A força da mulher

E aí, moçada da Gamers. Como vai a revista nota 1000. Estou escrevendo para anunciar o meu Game Club, o endereço é:
Flash Game Club
Travessa Floriano Peixoto, 690 - Centro
Cametá - PA
CEP 68400-000
Tel: (091) 781-1492
Para se associar basta mandar 2 fotos 3 X 4, R$ 2,00, dados pessoais completos e o nome do console. Pretendo mandar logo que possível um número de nossa revista para o Wolferrá. Beijaços.

Gisele Henriques
Cametá - PA

É isso aí Gisele. Adoramos a sua cartinha e esperamos que você consiga muitos sócios para o seu Game Club. Faça como a Gisele, escreva para nós e mostre que as mulheres também são feras nos games, pois aqui não é nenhum Clube do Bolinha. P.S.: o Woferrá está esperando a sua revista anciosamente.

Cheater

Hello galera. Tenho algumas dúvidas e acho que só vocês podem esclarecer, Gamers (a maior, melhor, + cool e cheia de games do universo).
1- O que é esse Marvel Super Heroes: Thano's Quest para o Super NES?
2- Descobri o Cheat Mode em DKC2 (↓ várias vezes na tela Two Player Team, Contest) depois do Music Test, mas não sei como acessá-lo.
3- Há possibilidades de sair UMK3 para Super NES?

Carlos E. Bonamin
Piracicaba - SP

Obrigado pelos elogios Carlos, adoramos a sua carta. Aqui estão as respostas das suas dúvidas cruéis.
1- Marvel Super Heroes: Thano's Quest é o próximo (talvez o último) game da Capcom para o Super NES. Mas a empresa não liberou imagens do jogo e também não confirmou se esta versão será igual ao maravilhoso game do Arcade.
2- Nós testamos a sua dica e ela realmente funciona. Descobrimos como acessar 2 truques a partir do Cheat Mode (confira na seção Pró-Dicas), mas devem haver mais truques que publicaremos logo que descobrirmos.
3- Há uma previsão ainda não confirmada de que a Midway está trabalhando em uma versão de UMK3 para Mega e Super NES e Killer Instinct 2 da Nintendo/Rare também para o Super NES, mas todas estas previsões ainda não foram confirmadas e podem ser canceladas.

Sugestões

Adorei o novo visual da revista, ficou super legal. As seções que eu mais gostei foram do Super NES e 3DO e a seção que eu menos gostei foi a do Mega (poucos jogos). Para melhorar ainda mais a revista, a seção Pró-Dicas deveria ser maior, deveriam haver mais jogos de Neo Geo, avaliar gráficos, som, etc. e dar comandos e códigos dos jogos. Com tudo isso a revista ficaria a melhor do universo.

Júlio F. F. Maldonado
Duartina - SP

Quando o Woferrá leu a sua carta, ele saiu voando com um bombardeiro em direção à sua casa, só porque você não gostou de uma seção da revista. Se você ainda estiver vivo (e a sua cidade estiver inteira), saiba que não é só a seção de Mega que está diminuindo, a seção Super NES também está ficando pequena. O motivo disso é que as Softhouses estão mais interessadas em produzir games para os sistemas de 32 bits, que estão tomando conta do mercado. Mas não se preocupe, os lançamentos vão diminuindo, mas a qualidade dos games é cada vez melhor. Se depender das suas sugestões para a Gamers ser a melhor do universo, então nós já estamos com este título. Nesta edição você confere seis páginas lotadas de dicas para vários sistemas. Quer jogos de Neo Geo? Delicie-se com Real Bout Fatal Fury. Desde a edição 6 nós já estamos com um sistema completo de avaliação dos jogos. E a partir desta edição, você terá os comandos dos jogos avaliados. E não é só isso, nós sempre estaremos melhorando a revista para manter os nossos leitores cada vez mais satisfeitos.

Dúvidas

Fala galera da Gamers. Tenho muitas dúvidas, mas como não cabem todas na minha carta, aqui vão apenas três.
1- O Super NES tem capacidade para rodar jogos de PC, como Cyberia, Doom e Pinball Fantasies?
2- Alguma Softhouse já está produzindo alguns destes jogos?
3- Qual o significado da sigla RPG?

Adriano Felippeto Natal
Cianorte - PR

Você está com sorte Adriano, Doom e Pinbal Fantasies já sairam para Super NES. Doom (edição 7) explora bem a capacidade do console e traz a mesma diversão do PC, já o Pinball Fantasies é meio fraco. Quanto ao Cyberia (que você confere nesta edição para Saturn, Playstation e 3DO), infelizmente não sairá para o Super NES. A sigla RPG significa Role Playing Game, Role significa "papel" (de teatro, novela, cinema, etc.), então RPG é, literalmente, o game que você joga como ator, você tem um papel no jogo e pode atuar como bem entender.

ARDY LIGHT FOOT

SNES

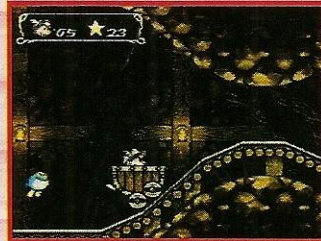
ARDY E PEC MARCAM PRESENÇA NO SUPER NES

Há cerca de dois anos atrás a Softhouse Titus anunciou o game Ardy Light Foot para Super NES. Mas mesmo depois de tanto tempo, o game não traz nenhuma novidade para o Super NES.

Os gráficos não são tão bonitos quanto em Prehistorik Man (outro game da Titus). A jogabilidade é satisfatória. O som não é grande coisa, mas até que agrada.

Ardy Light Foot se difere dos outros jogos de aventura, pois tem um bom enredo. Entre as fases, são mostradas umas demos que contam a história do game.

Comandos

Y	Jogar Pec, pegar ou jogar objetos
B	Pulo
B, B segurado	Carregar pulo
← ou → segurado	Correr, empurrar objetos
A + ← ou → segurado	Puxar objetos
↑ segurado	Esconder-se dos inimigos

Nesta fase, fique esperto para se abaixar nos momentos certos.

Para passar o primeiro chefe, desvie das pedras, abaixe quando ele jogar o capacete e dê um pulo carregado nele, repita até detoná-lo.

Tudo começa quando Ardy encontra uma pedra com escritas antigas e leva para Senior, um velho sábio, decifrá-la.

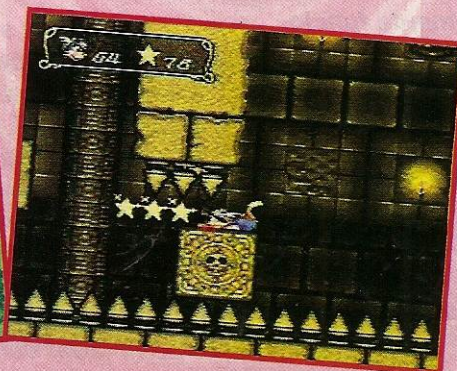
Ardy descobre que os 7 pedaços do arco-íris estão espalhados pelo mundo, e quem conseguir unir todos os pedaços, terá um desejo realizado. Mas Visconty, o vilão do jogo, também está atrás dos pedaços do arco-íris e trará problemas para Ardy e seu amigo Pec.

São 17 fases, onde você vai enfrentar obstáculos perigosos, corridas nos trilhos, chefes de fase, e vários outros perigos para realizar o seu desejo.

Use o pulo carregado para atingir lugares altos.

Vasculhe bem as fases para achar baús. Eles dão bons itens, como esta vida.

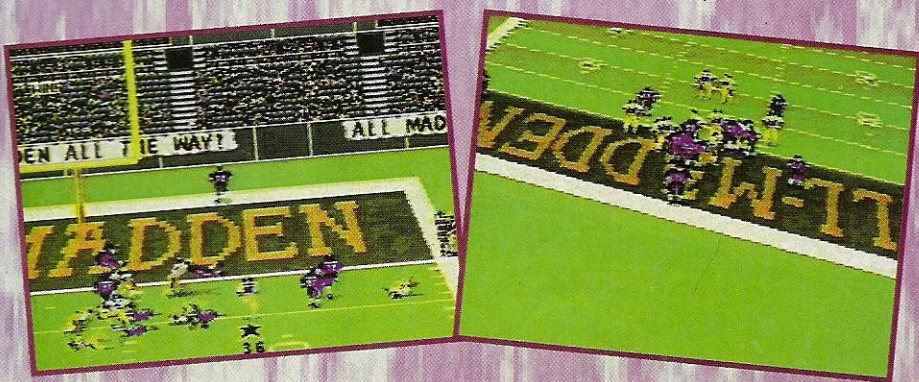
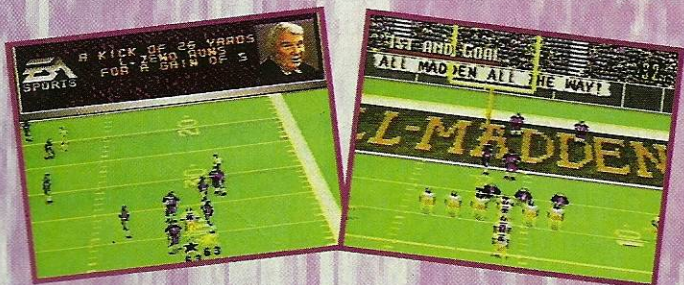
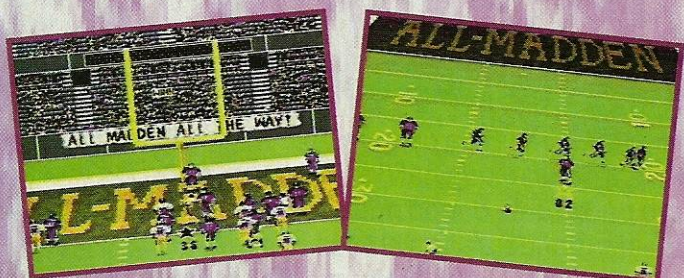
Esta estátua serve para marcar a fase. Pule em cima dela.

Para correr, basta manter o direcional pressionado para o lado desejado.

SUPER NES			
ARDY LIGHT FOOT			
TITUS		8 MEGA	
AVENTURA		1 JOGADOR	
GRÁFICO	74	JOGABILIDADE	81
MÚSICA	76	DIFICULDADE	80
EF. SONOROS	74	ORIGINALIDADE	82
DIVERSÃO	82	CLAS. FINAL	78
CRÍTICA			
Apesar do game não ser grande coisa, ele tem um bom enredo e é gostoso de jogar.			

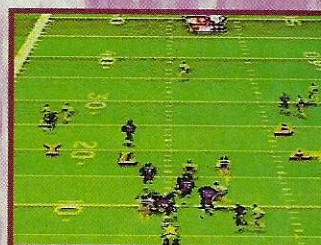
MADDEN 96

MADDEN ESTÁ DE VOLTA

A Eletronic Arts acaba de lançar mais uma versão (talvez a última para 16 bits) da série John Madden NFL, que tem a tradição de ser o melhor game de futebol americano.

Desta vez as mudanças foram significativas. Só para começar, você pode criar jogadores, negociar jogadores com outros times e ainda foram adicionados mais dois times: Jacksonville e Carolina. Além disso, os gráficos foram melhorados, usando a tecnologia de renderização em 3D, o que torna a animação muito mais realista. O som e a jogabilidade continuam muito bons.

Antes de começar uma partida, você pode treinar em vários eventos diferentes para pegar as manhas do jogo.

Você pode escolher entre 31 times, veja os comentários para conhecer um pouco mais sobre cada um.

O jogo usa e abusa dos efeitos de rotação e escala que o Super NES possui.

Na hora de dar um passe, observe rapidamente para apertar o botão certo.

Além do próprio Madden, Pat Summeral também faz comentários durante a partida.

Você pode treinar 14 tipos de jogadas diferentes, algumas bem divertidas, como o Coach Roger, que é um jogo de memória, ou o Protect QB Drill, onde você pode impedir que os adversários toquem o seu Quarter Back.

O número de opções também é grande. Você escolhe entre 31 times, 30 estádios diferentes, a duração de cada tempo, as condições de tempo, se você vai jogar com regras ou não e várias outras opções.

A diversão, que é uma das características da série, continua em alta. John Madden 96 é uma das melhores opções para quem gosta de futebol americano.

SUPER NES			
JOHN MADDEN 96			
ELECTRONIC ARTS	12 MEGA		
FUTEBOL AMERICANO	1 A 5 JOGADORES		
GRÁFICO	87	JOGABILIDADE	90
MÚSICA	80	DIFICULDADE	87
EF. SONOROS	85	ORIGINALIDADE	80
DIVERSÃO	86	CLAS. FINAL	84
CRÍTICA			
John Madden 96 é o melhor game da série, com bastante diversão e gráficos melhorados.			

Cutthroat Island

PIRATAS NOS 16 BITS

SNES / MEGA

Você escolhe entre Morgan ou Shaw, mas ambos têm as habilidades praticamente idênticas.

Contra o primeiro chefe, fique abaixado e dê espadadas quando ele se aproximar.

Você gosta daqueles filmes de piratas, com tesouros enterrados, navios afundados, ilhas misteriosas e lutas com espadas? Se este é o seu caso, então Cutthroat Island é a sua cara.

O game conta a história de Shawn e Morgan, dois piratas à procura do tesouro de Cutthroat Island. Mas para conseguir o valioso tesouro, eles terão que enfrentar uma horda de piratas assassinos que também estão atrás desta riqueza.

Os gráficos do game são muito fracos nas duas versões, mas levam uma pequena vantagem no Super NES. As músicas e os efeitos sonoros não chegam a decepcionar, mas também não são grande coisa. Já a jogabilidade não faz feio, com uma boa variedade de movimentos e uma resposta rápida aos comandos.

Comandos

Super NES

Y	Ataque com a mão esquerda
X	Ataque com a mão direita
B	Pulo
A	Defesa
B, Y	Voadora
X + direcional	Jogar arma
X + A	Ataque para trás

Mega Drive

B	Ataque com a mão esquerda
A	Ataque com a mão direita
C	Pulo
X, Y ou Z	Defesa
C, B	Voadora
A + direcional	Jogar arma
A + B	Ataque para trás

Outra mancada do game é a originalidade, ou melhor, a falta de originalidade. Você só tem que ir sempre para frente dando porradas nos mesmos inimigos e enfrentando alguns chefes de fase. Mas para compensar, você ganha alguns movimentos novos ao passar certas fases e ainda pode escolher entre dois estilos de luta: Swordplay, onde seus golpes têm um alcance maior e são mais rápidos, e Brawling, onde seus golpes são mais fortes, mas ficam lentos e com um alcance curto.

Cutthroat Island pode até não ser uma maravilha, mas com esta escassez de lançamentos para os 16 bits, este game até que pode ser uma boa opção.

MEGA — CUTTHROAT ISLAND

ACCLAIM		16 MEGA	
AÇÃO		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	63	JOGABILIDADE	82
MÚSICA	67	DIFICULDADE	79
EF. SONOROS	64	ORIGINALIDADE	45
DIVERSÃO	74	CLAS. FINAL	65

CRÍTICA

O pessoal da Acclaim poderia ter caprichado mais neste game.

SUPER NES — CUTTHROAT ISLAND

ACCLAIM		16 MEGA	
AÇÃO		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	65	JOGABILIDADE	81
MÚSICA	68	DIFICULDADE	79
EF. SONOROS	66	ORIGINALIDADE	45
DIVERSÃO	74	CLAS. FINAL	66

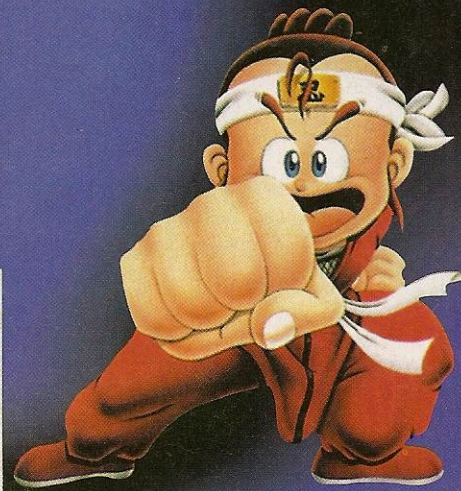
CRÍTICA

A versão Super NES é um pouco melhor que a de Mega, mas continua fraca.

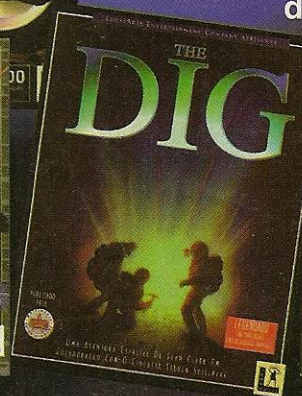
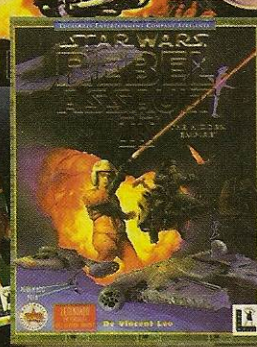
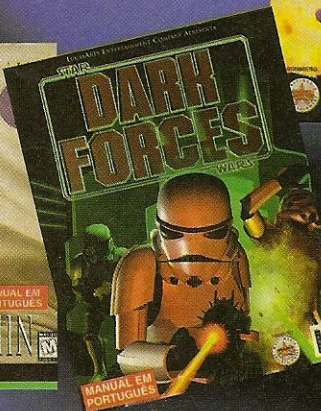
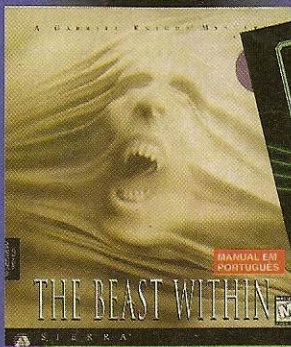
NOVIDADES PROGAMES

Agora você lojista que precisa ampliar, ou mesmo para quem deseja iniciar sua locadora de games, nós da Progames oferecemos vários títulos de jogos usados, originais para os mais diversos sistemas de video games. Entre em contato com a gente! Fones: 831-5787 / 831-0444

Venha conhecer o jogo que vem se tornando mania mundial: Magic The Gathering.
Conheça também, linha completa de cards para colecionar: Marvel, DC Comics, Over Power, NBA e outros . Todos os acessórios (pastas, plásticos protetores) e muito mais.

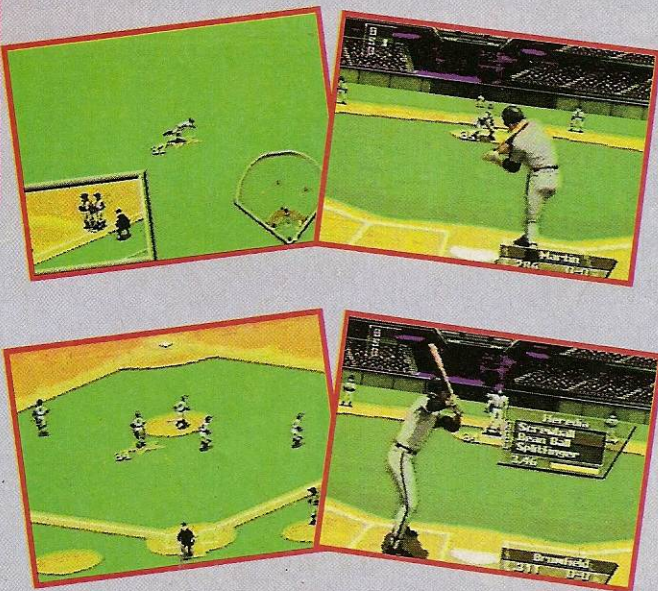
Vá até a Progames mais próxima de sua casa, e confira os últimos lançamentos para todos os sistemas.

PROGAMES

ESSA DUPLA VAI DAR JOGO

A partir de agora a rede PROGAMES coloca à disposição de seus clientes os melhores softwares para venda. Consulte a loja mais próxima de você.

TACADA DE PRIMEIRA NO MEGA

Atenção fãs do Baseball, a Electronic Arts acaba de lançar Triple Play 96 para Mega Drive.
Apesar de não ser um esporte muito conhecido aqui no país do futebol, o Baseball é um dos esportes mais queridos lá na terra do Tio Sam, mas também tem seus adeptos aqui no Brasil.

O game tem gráficos muito bons, com jogadores bem definidos e com uma ótima animação. As poucas músicas também são boas e os efeitos sonoros são realistas. A jogabilidade é ótima, pois os comandos são simples e têm resposta rápida, mas só quando você controla os rebatedores, porque os arremessadores ainda fazem uma cera antes de executarem a jogada escolhida.

Triple Play 96 é um grande jogo para quem gosta de baseball e uma ótima opção para quem quer começar, então leve o game para casa e faça um belo Home Run.

MEGA			
TRIPLE PLAY 96			
ELECTRONIC ARTS		N/D	
BASEBALL		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	88	JOGABILIDADE	82
MÚSICA	81	DIFICULDADE	80
EF. SONOROS	89	ORIGINALIDADE	80
DIVERSÃO	85	CLAS. FINAL	84
CRÍTICA			
Um ótimo game de Baseball, como já é tradição do pessoal da Electronic Arts, mestres dos games de esporte.			

NBA JAM DISFARÇADO

COLLEGE SLAM

Você gostou de NBA Jam? Vibrou com NBA Jam Tournament Edition? Então você não pode deixar de conferir College Slam, um game de basquete com o mesmo esquemão de NBA Jam.

As partidas são no estilo dois-contra-dois e dentro da quadra vale tudo, você pode socar ou ser socado pelos adversários, usar truques sujos e mais outros tipos de sacanagem.

Assim como na versão Tournament Edition de NBA Jam, se a opção power icons estiver ativada no menu de options, aparecem itens com letras durante a partida. Cada item dá um efeito diferente como turbo infinito, enterradas de qualquer local da quadra, explosões e muito mais.

Além disso, se a opção hot spots estiver ativada, aparecem círculos com números variados na quadra e se você fizer uma cesta do local exato do círculo, ganhará o número de pontos que estava marcado, podendo virar o jogo no último segundo, com uma cesta de 8 ou até 9 pontos.

College Slam está tão bom quanto NBA Jam e apesar de possuir gráficos inferiores é muito mais divertido.

MEGA			
COLLEGE SLAM			
ACCLAIM		N/D	
BASQUETE		1 A 4 JOGADORES	
GRÁFICO	78	JOGABILIDADE	88
MÚSICA	81	DIFICULDADE	79
EF. SONOROS	80	ORIGINALIDADE	70
DIVERSÃO	92	CLAS. FINAL	81
CRÍTICA			
Os gráficos poderiam ser melhores, mas a diversão é ótima. Quem gostou de NBA Jam não pode deixar de jogar.			

DETONE PEIXES E CRUSTÁCEOS MECÂNICOS

Os games de tiro vêm fazendo sucesso desde os primeiros arcades coloridos. De lá pra cá, muita coisa mudou, mas o objetivo continua o mesmo, detonar naves alienígenas para salvar a Terra.

Em Darius Gaiden, você enfrenta uma horda de naves espaciais, mas o mais curioso, é que estas naves são baseadas em seres aquáticos, o que já é tradição da série Darius.

Os controles são limitados, você só usa os botões de tiro e bomba, além do direcional, para controlar a sua nave. Mas isto não prejudica a jogabilidade, pelo contrário, ela se torna simples, rápida e eficiente.

O sistema de power-ups é bem legal. Você pode aumentar a potência do seu tiro (power-ups vermelhos), ganhar mísseis (verdes) e aumentar o poder de seu escudo (azuis). É gostoso quando você está lotado de power-ups e começa a fazer uma destruição total, mas cuidado, se a sua nave for destruida, você perde todo o seu poder.

Os chefes de fase são bem grandes e difíceis, daqueles que enchem a tela de tiros e dão um trabalhão para serem destruidos.

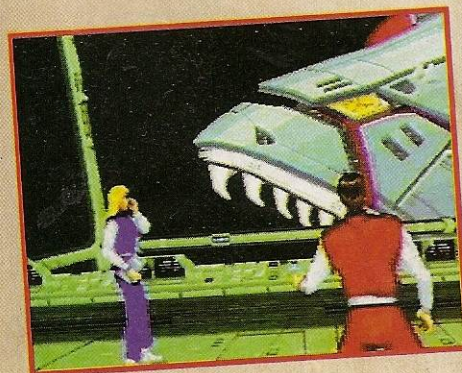
Você pode escolher a seqüência das fases, passando por 8, num total de 28, mas só a primeira é obrigatória. Se você gosta de games de tiro, não fique aí parado, vá correndo jogar.

Comandos

A ou C	**Tiro**
B	**Bomba**

Você pode controlar as naves que têm um cristal na cabeça, para isto, basta atirar no cristal...

...e depois encostar nele para conseguir uma ótima ajuda.

Os chefes de fase são enormes e difíceis. É preciso ter uma boa dose de paciência e reflexos para detoná-los.

SATURN			
DARIUS GAIDEN			
TAITO		CD	
TIRO		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	78	JOGABILIDADE	90
MÚSICA	86	DIFICULDADE	87
EF. SONOROS	76	ORIGINALIDADE	61
DIVERSÃO	84	CLAS. FINAL	79
CRÍTICA			
Darius Gaiden não é o melhor game de tiro, mas com certeza é super divertido.			

THE HORDE

OS MONSTROS FAMINTOS INVADEM O SATURN

Você já deve conhecer The Horde, o game animalesco que até agora só os possuidores de um 3DO podiam jogar. Mas agora a Crystal Dynamics acaba de lançar uma versão ainda mais animal para o Saturn.

Para quem ainda não conhece o game, você controla Chauncey, um cara bem engraçado, que teve uma vaca (de verdade) como mãe adotiva e que era um humilde servidor do Rei Winthrop, até o dia em que Kronus, o malvado Chanceler Supremo, contava seus contos engraçados para o Rei e seus convidados em um almoço especial. Winthrop comia como um porco e de tanto dar risada com as piadas de Kronus, se engasgou com a própria comida, e os convidados, de tão entretidos, nem perceberam. Para sua sorte, Chauncey, que estava servindo os convidados, percebeu que o Rei estava se engasgando e foi ajudá-lo. Kronus se aproveitou para chamar os guardas e dizer que Chauncey estava tentando matar o Rei. Mas Winthrop, percebendo o ato heróico de Chauncey, não permitiu que ele fosse preso e ainda o nomeou cavaleiro, dando-lhe a missão de defender as cidades do reino dos terríveis hordlings.

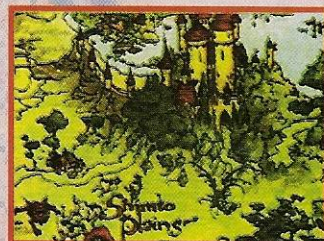
Comandos

Construindo a vila

A	Escolher / usar item
B	Ativar / desativar caixa de itens
Z	Carregar jogo salvo

Lutando contra os Hordlings

A	Selecionar / usar arma
B	Ativar / desativar caixa de itens
Z	Carregar jogo salvo

Aqui estão Kronus, Chauncey e o bondoso Rei Winthrop.

Sua aventura vai começar em Shimto Plains.

Evite que os hordlings devorem os cidadãos, detone-os rapidamente.

Estes buracos podem dificultar os hordlings, mas cuidado para não cair em sua própria armadilha.

Agora Chauncey deve bolar estratégias para manter os hordlings longe dos habitantes do reino. Para isso você pode fazer armadilhas, cercas, plantar árvores, tudo para atrapalhar o caminho dos hordlings, que vêm famintos, sedentos de sangue e destróem tudo o que aparece pela frente.

Se você gostou da versão 3DO, não pode perder The Horde para Saturn e se você ainda não conhece o game, dê uma conferida, você vai gostar.

Cuidado para não ficar tonto girando sua espada rapidamente.

Vacas custam uma nota preta, mas aumentam bastante o seu lucro.

Ao mudar de ano, você pode comprar itens bem interessantes.

Não se esqueça de salvar o seu progresso ao passar de ano.

SATURN			
THE HORDE			
CRYSTAL DYNAMICS	CD		
ESTRATÉGIA	1 JOGADOR		
GRÁFICO	90	JOGABILIDADE	85
MÚSICA	87	DIFICULDADE	86
EF. SONOROS	88	ORIGINALIDADE	92
DIVERSÃO	89	CLAS. FINAL	88

CRÍTICA

O game é diferente e super divertido, e consegue superar a versão 3DO, que já era ótima.

NINKŪ

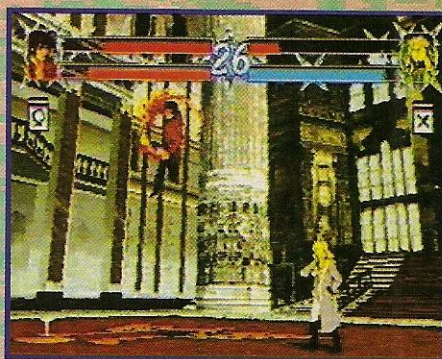
LUTADORES DESENHADOS EM CENÁRIOS 3D

Ninku é apenas mais um game de luta que sai para o Saturn. Apesar de não representar uma grande adição para os games de luta, Ninku inova ao misturar cenários em 3D (parecidos com os de Toshinden) com personagens desenhados no estilo de Yu Yu Hakusho.

Enquanto nos outros games de luta da atualidade você pode escolher uma porrada de lutadores, em Ninku você escolhe apenas 8, mas cada um tem o seu próprio estilo de luta.

Os gráficos ficaram legais, os cenários estão super bonitos e rotacionam o tempo inteiro. As músicas até que são boas, mas os efeitos sonoros ficaram muito simples. A jogabilidade, apesar de ser um pouco lenta, não chega a ser ruim.

Os lutadores têm uma boa variedade de golpes e além da barra de energia, há uma barra extra (parecida com a de Dragon Ball Z do Super NES) que, quando cheia, possibilita que você faça os Super Moves, que tiram um bom pedaço da energia da vítima.

Ninku não é grande coisa, mas se você é louco por games de pancadaria, dê uma conferida.

SATURN

SATURN			
NINKU			
SEGA		CD	
LUTA		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	81	JOGABILIDADE	82
MÚSICA	82	DIFICULDADE	67
EF. SONOROS	76	ORIGINALIDADE	80
DIVERSÃO	83	CLAS. FINAL	80
CRÍTICA			
O game poderia ser mais rápido e ter mais lutadores, mas a variedade de golpes é boa.			

CLOCKWORK KNIGHT 2

SATURN

DIVIRTA-SE COM O BONECO DE CORDA MAIS ENGRAÇADO DOS GAMES

Quem não se lembra de Tongara, o herói de um dos primeiros games de Saturn, Clockwork Knight. Pois ele agora está de volta para encarar mais uma aventura.

No game anterior, Chelsea, a princesa do mundo dos brinquedos, havia sido raptada, mas corajosamente, Tongara conseguiu salvá-la. Só que ainda tinha um pequeno problema, ela caiu em um sono profundo.

Em Clockwork Knight 2, Chelsea é raptada novamente e Tongara deve salvá-la mais uma vez. Quanto trabalho.

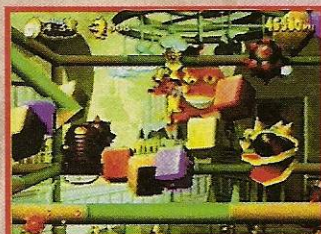
Esta versão está mais difícil do que a primeira, que era facílima e indicada para os jogadores iniciantes. As fases são mais longas, com obstáculos mais difíceis e só para piorar, não há marcadores de fase, ou seja, morreu, volta no começo da fase. Mas para compensar a dificuldade, o número de fases diminuiu. Agora são 8 fases e 5 chefes, divididos em 4 mundos, ou cômodos.

Fase 1-1

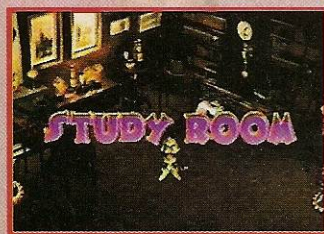
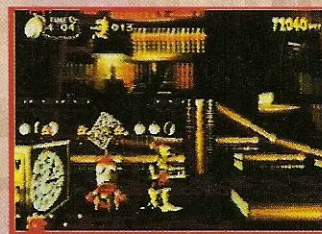
Na primeira fase não há muitos segredos. Sempre que achar uma carta, passe correndo para pegá-la.

Fase1-2

Fique adiantado quando os bonecos começarem a cair.

Boss 1

Para passar o primeiro chefe, basta acertar continuamente o seu rabo e desviar do corpo.

Sempre que passar um chefe, você poderá apostar sua grana para ganhar vidas.

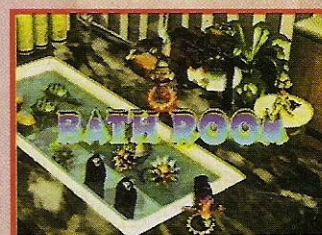
Fase 2-1

Fique em cima dos canhões para ir ao outro plano.

Nesta parte, bata nos foguetes para que eles destruam o chão do outro plano e depois volte para pegar a carta.

Fase 2-2

Cuidado com os livros que caem nesta parte escura.

Boss 2

Este chefe tem três formas, a primeira não é muito difícil. Quando ele se transformar em onça, pule suas investidas e ataque abaixado.

Na terceira forma, basta pegar os ovos que ele joga e arremessar nele.

Fase 3-1

Quando a onda vier, fique em cima dos patos, tartarugas, esponjas ou lugares altos.

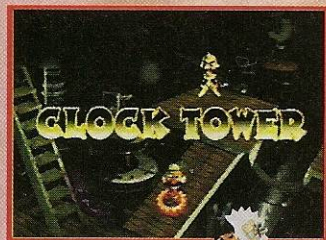
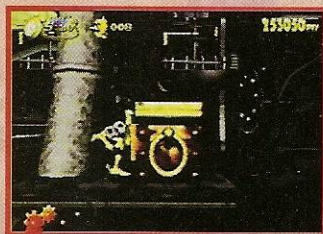
Fase 3-2

Estas baleias mandam você para o outro plano. Pule sempre que aparecer uma placa com um "!".

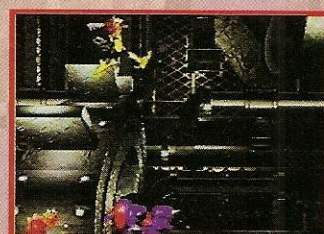
Boss 3

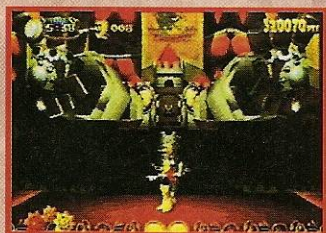
Ataque o tentáculo deste polvo malandro, mas desvie quando ele jogar sabonetes.

Os gráficos melhoraram pouco, mas os efeitos visuais aumentaram. Os efeitos de zoom nos chefes de fase estão mais rápidos e constantes, há até ondas que engolem a tela com um efeito animal, além de outras coisas bem legais. As músicas melhoraram bastante, mas os efeitos sonoros e a jogabilidade continuam praticamente os mesmos.

Você pode enfrentar todos os chefes dos dois games na opção Bosses Galore, que é a única opção em que você pode escolher, além de Tongara, o seu rival Ginger, além disso você pode ver as cenas de Clockwork Knight 1 e 2. Fique agora com a estratégia até o final.

Fase 4-1

Procure por passagens secretas, como esta, para pegar vários itens.

Fase 4-2

Nesta queda, logo no começo da fase, há duas invencibilidades e uma vida, não deixe de pegá-los.

Quando chegar aqui, dê um pulão para achar uma passagem secreta por cima da tela.

Boss 4

Ataque os inimigos que vêm em sua direção, depois disto o Boss revela sua verdadeira forma.

Aproveite para pegar os inimigos que caem e jogá-los nas mãos do chefe. Pule quando ele atacar com as duas mãos.

Last Boss

O último chefão é este enorme dragão pilotado por um maluco. Ataque na barriga e desvie-se do rabo.

Depois, desvie dos seus ataques calorosos e só tente atacar no momento certo.

Comandos

A ou C	Pulo
B	Espada
B repetidamente	Ataque giratório

SATURN			
CLOCKWORK KNIGHT 2			
SEGA		CD	
AVENTURA		1 JOGADOR	
GRÁFICO	80	JOGABILIDADE	82
MÚSICA	82	DIFICULDADE	76
EF. SONOROS	79	ORIGINALIDADE	68
DIVERSÃO	84	CLAS. FINAL	79
CRÍTICA			
O game ficou melhor que o original, mas o número de fases poderia ser maior.			

PANCADARIA E RPG, UMA MISTURA BEM LEGAL

SATURN

A Sega acaba de lançar um game que é um verdadeiro coquetel de gêneros. Guardian Heroes mistura elementos de RPG (HP, MP, magias, experiência, etc.), com o scroll horizontal de jogos como Final Fight, com as mudanças de plano de Fatal Fury, com golpes acionados por seqüência de comandos no consagrado estilo Street Fighter.

Os gráficos não são grande coisa, mas agradam. As músicas são legais e bem variadas, assim como os efeitos sonoros. A jogabilidade é detonante, simplesmente ótima.

Você pode escolher entre quatro personagens no começo, mas conforme o seu progresso, você pode conseguir outros personagens e finais diferentes, pois tudo depende das decisões que você toma durante o jogo.

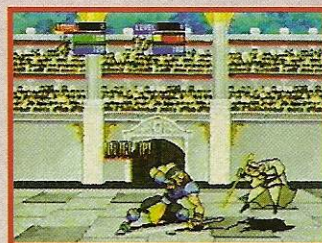
Guardian Heroes conseguiu misturar elementos de vários jogos com uma perfeição incrível, o game é variado e super divertido.

Aqui você confere os personagens disponíveis, os quadrados escuros são os secretos.

Para passar esta primeira parte, vá para a direita, mas antes detone vários inimigos para ganhar experiência.

Quando você passa de fase, dá para aumentar as habilidades de seu personagem.

Você pode controlar o seu aliado. O último ataque é o mais animal.

Dependendo das suas escolhas, você pode ir para fases diferentes, conseguir novos personagens e ver finais diferentes.

Há até um modo versus para você lutar contra um amigo ou contra o computador.

Quando você termina o game, surgem mais duas opções: Enemy Level Display e Next Experience Display.

Quando você for detonado, aparecem estas opções. A primeira é Continue, a segunda é Exit e a terceira é Exit & Save.

Comandos Gerais

A	Defesa
B	Ataque fraco
C	Ataque forte
X	Escolher ataque do aliado
Y + ↓ ou ↑	Mudar de plano
Z	Escolher magia
L	Mudar para o plano de fundo
R	Mudar para o plano da frente
A segurado, B	Esquivar para trás
↑	Pulo
↑ ↑	Pulo duplo
→ →	Corrida

Harn

↓ ↘ → + B ou C - Shoulder Dash
↓ ↓ + B ou C - Flying Sword
↓ ↓ + B ou C (no ar) - Fire Attack
B repetidamente - Super Sword Slash
B repetidamente (no ar) - Air Combo
↓ ↘ → + Z - Fireball

Randy

↓ ↓ + B ou C - Air Rolling Cane
↓ ↘ → + B - Rolling Cane
B repetidamente (no ar) - Air Combo
↓ ↑ + B ou C (depois B ou C) - Super Jump Attack (pode ser dado no ar)
↓ ↘ → + Z - Fireball
↓ ↑ + Z - Fire Tempest
→ ↓ ↘ + Z - Thunderbolt
↓ ↓ + Z - Ice Tempest

Nicore

↓ ↘ → + C - Body Smash
↓ ↓ + B ou C - Cape Attack
↓ ↑ + B ou C - Flying Attack (pode ser feito no ar)
B + C - Aura Wave (gasta HP)
↓ ↘ → + Z - Fireball
↓ ↓ + Z - Aura Barrier
↓ ↑ + Z - Heal Wave
→ ↓ ↘ + Z - Ball Caller

Ginjirou

↓ ↓ + B ou C - Air Roll
↓ ↓ + B ou C (no ar) - Thunder Attack
↓ ↘ → + B ou C - Hyper Roll
→ → + B ou C (no ar) - Ball Attack
↓ ↑ + B ou C (depois B ou C) - Super Jump Attack (pode ser feito no ar)
→ → → → - Super Dash
↓ ↘ → + Z - Fireball
← ↓ → + Z - Ice Wave
↓ ↑ + Z - Thunderbolt
↓ ↓ + Z - Super Thunder Dash

Se você deixar Pause Display On, na tela de opções, basta pausar para ver as qualidades de seu personagem.

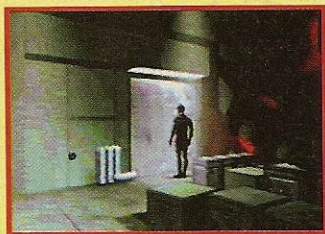
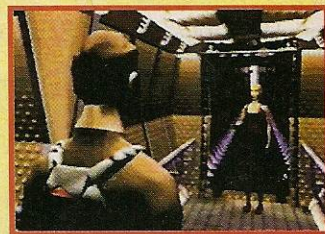
Você pode fazer combos simplesmente incríveis, alguns acima dos 100 hits.

SATURN			
GUARDIAN HEROES			
SEGA		CD	
AÇÃO/RPG		1 A 6 JOGADORES	
GRÁFICO	78	JOGABILIDADE	91
MÚSICA	84	DIFICULDADE	77
EF. SONOROS	83	ORIGINALIDADE	89
DIVERSÃO	88	CLAS. FINAL	85

CRÍTICA

O game tem vários finais e personagens secretos e isto o torna divertido por muito mais tempo.

CYBERIA

AÇÃO E QUEBRA-CABEÇA NA MEDIDA CERTA

Logo no começo do jogo entre na porta da direita.

Quando chegar aqui, coloque o direcional para ←.

Se você gosta de jogos em que você deve queimar os neurônios, mas não dispensa um bom game de ação e também gosta de dar uns tiros para relaxar os nervos, então Cyberia é o game feito sob medida para você.

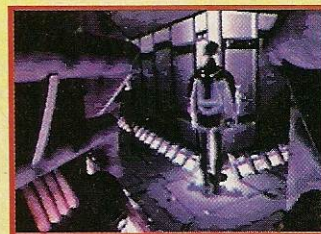
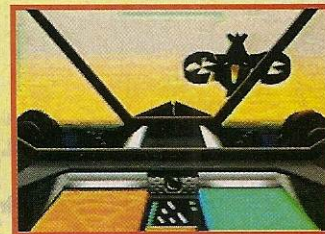
Trata-se de um Adventure, mas não é um Adventure comum. Cyberia tem ação, quebra-cabeças, demos alucinantes, uma fase de simulador e fases de tiro (parecidas com as de Starblade da Namco).

Os gráficos estão ótimos, a resolução das imagens é impressionante e as demos são super bonitas, além disso, a movimentação dos personagens é bem realista e flui com uma ótima velocidade. As músicas sempre combinam com as situações e os efeitos sonoros arrasam. A jogabilidade é de primeira, rápida e simples, o que aumenta a diversão.

O game tem save automático. Você pode carregar os jogos salvos nesta tela.

Curta este visual delirante.

Voltando para a base, entre na sala do elevador e aperte este botão.

Antes de entrar na nave, você deve ir até este painel e apertar os botões nesta ordem.

Vá pelo lado direito nesta parte para não se dar mal.

Esta é uma das fases mais difíceis do game. Você deve atirar em tudo o que vier pela frente.

A dificuldade é grande. Às vezes, você deve pensar rápido, agir com rapidez ou pensar com calma para resolver os quebra-cabeças, além disso, você tem que escolher os caminhos certos para não se dar mal. E ainda tem a fase de simulador, que é longa e difícil e as fases de tiro, que têm desafio crescente. Mas com persistência você acaba conseguindo superar os desafios, pois o game tem um autosave, que salva o seu progresso automaticamente.

Comandos

- A — Aciona o menu de opções
- B — Controla o brilho da tela
- C — Tiro ou confirmar seleção
- X — Aciona infra-vermelho
- Y — Aciona MRI scan
- Z — Aciona Biomass scan
- R — Alterna entre controle reversal ou normal durante a fase da nave
- L — Carregar jogo salvo

SATURN			
CYBERIA			
INTERPLAY		CD	
ADVENTURE/TIRO		1 JOGADOR	
GRÁFICO	88	JOGABILIDADE	86
MÚSICA	84	DIFICULDADE	88
EF. SONOROS	85	ORIGINALIDADE	87
DIVERSÃO	84	CLAS. FINAL	85
CRÍTICA			

Grande jogo. Cyberia é variado e tem um desafio inteligente.

VAMPIROS E OUTROS MONSTROS INVADEM A SUA CASA

Em agosto de 94, a Capcom lançou nos arcades o que ela chamou de "o sucessor de Street Fighter", Darkstalkers. O game fez um sucesso enorme, principalmente pelos personagens legais e com um enorme número de golpes. Algum tempo depois, mais precisamente em maio de 95, a Capcom repete a dose com Vampire Hunter: Darkstalkers Revenge, que veio com várias novidades e fez mais sucesso ainda. E agora este game arrasador finalmente chega ao Saturn.

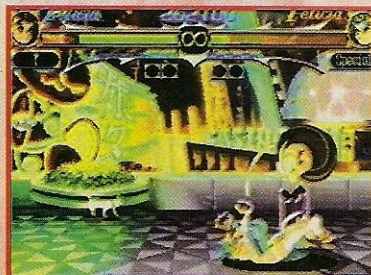
A conversão do arcade para o 32 bits da Sega está ótima e pode ser considerada como uma das melhores conversões de todos os tempos. Os gráficos são arrasadores, super coloridos e detalhados. A movimentação dos lutadores está no mesmo nível do arcade, ou seja, mais parece um desenho animado. As músicas são arrepiantes e não param no meio da luta como em Street Fighter Zero ou X-Men, em compensação, você não pode ouvi-las nas faixas do CD, como um CD de áudio. E como o jogo é da Capcom, a jogabilidade dispensa comentários.

As novidades em relação ao primeiro Darkstalkers são: dois novos lutadores (Lei-Lei e Donovan), possibilidade de escolher os dois chefões finais, barra de Special acumulativa, ataque no oponente caído, novas maneiras de se levantar, Chain Combo (que é dado fazendo: fraco, → + médio, forte, com soco ou chute) e o novo sistema de defesa automática, que além de fazer a defesa automaticamente, você pode fazer o Chain Combo mais facilmente, bastando apertar os três botões de soco ou chute ao mesmo tempo.

O festival de nomes trocados da versão japonesa para a americana também está em Vampire Hunter: Darkstalkers Revenge, começando pelo próprio nome do game, que nos States é Night Warriors: Darkstalkers Revenge. Os personagens são: Demitri, Gallon (Jon Talban nos USA), Victor, Lei-Lei (Hsien-Ko), Zabel (Lord Raptor), Morrigan, Anakaris, Felicia, Bishamon, Aulbath (Rikuo), Donovan, Sasquatch, Phobos (Huitzil) e Pyron, ufa!

Se você gosta de games de porrada e possui um Saturn, Darkstalkers Revenge é uma das melhores opções do gênero. Confira agora os golpes de cada lutador.

Comandos

A	Soco fraco
B	Soco médio
C	Soco forte
X	Chute fraco
Y	Chute médio
Z	Chute forte
L	Três botões de chute
R	Três botões de soco
→ → ou ← ←	correr

Para bater no oponente caido, aperte ↑ + chute (apertando dois botões de chute ao mesmo tempo faz-se o Special).

Quem disse que Darkstalkers não é violento? Jogando com Bishamon, finalize o oponente com (c) ← → + soco e corte-o no meio.

Legenda de golpes

SR - Soco rápido (fraco)
SM - Soco médio
SF - Soco forte
CR - Chute rápido (fraco)
CM - Chute médio
CF - Chute forte
CC - dois botões de chute simultaneamente
SS - dois botões de soco simultaneamente
* - Arremesso
** - EX Special
(c) - carregar por 1 segundo

VICTOR

Giga Hammer: (c) ← → + soco
Giga Buster: (c) ← → + chute
Gyro Crush: ↓ ↙ ← + soco
Giga Burn: ↓ ↙ ← + chute
*Mega Spike: 360° + soco
**Thunder Break: (c) ↓ ↑ + SS
**Great Gerderheim: ← ↙ ↓ ↘ → + CC (soco para arremessar)

GALLON

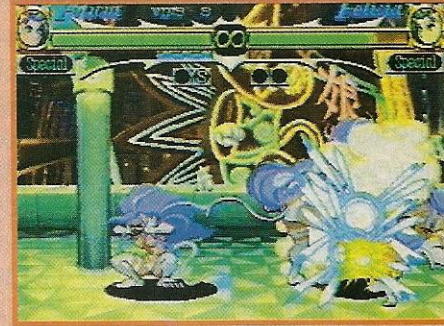
Beast Cannon H.: ↓ ↘ → + soco
Beast Cannon D.: → ↓ ↘ + soco
Beast Cannon Air: ↗ → ↘ + soco
Climb Laser: ↓ ↑ + chute
Million Flicker: ← ↓ ↙ + soco
*Wild Circular: → ↘ ↓ ↙ ← + chute
**D. Cannon: → ↘ ↓ ↙ ← + SS
**Mirage Body: ← ↙ ↓ ↘ → + CC

DEMITRI

Chaos Flare: ↓ ↘ → + soco
Demon Cradle: → ↓ ↘ + soco
Bat Spin: ↓ ↙ ← + chute
*Negative Stolen: 360° + soco
**Midnight Pleasure: ↓ → ↘ + SS
**Demon Blast: ↓ → ↘ + CC

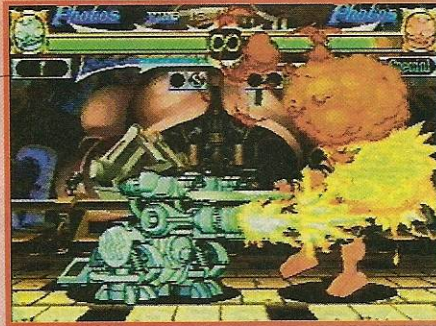
LEI-LEI

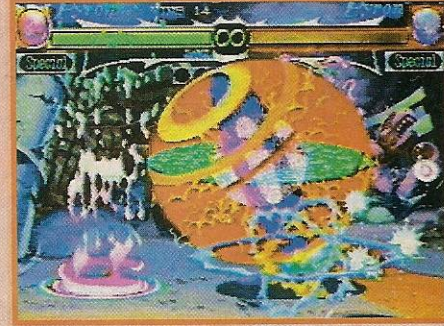
Dark Weapon: ↓ ↘ → + soco
Bloody Dance: → ↓ ↘ + soco
Reflector: ↓ ↙ ← + soco
*Death Mixer: → ↘ ↓ ↙ ← + soco
**Earth Sword: ← ↙ ↓ ↘ → + CC
**Wrath of Above: CR, CF, SM, SM, ↑

FELICIA

Rolling Buckler: ↓ ↘ → + soco
Rolling Scratch: ↓ ↙ ← + soco
Delta Kick: ← ↓ ↙ + chute
Sand Splash: ↓ ↘ → + chute
*Hell Cat: → ↘ ↓ ↙ ← + chute
**Dancing Thrash: → ↓ ↘ + SS
**Please Help Me: ← ↙ ↓ ↘ → + CC

SASQUATCH

Big Snow: ↓ ↘ → + soco
Big Towers: ↓ ↓ + soco
Big Cyclon: ↓ ↙ ← + chute
Big Typhoon: → ↓ ↘ + chute
*Big Brunch: → ↘ ↓ ↙ ← + soco
*Big Swing: 360° + chute
**Big Freezer: ← ↙ ↓ ↘ → + SS
**Big Ice Bang: ← ↙ ↓ ↘ → + CC

PHOBOS

Plasma Beam: ↓ ↘ → + soco
Might Launcher: ↓ ↘ → + chute
Genocide Vulcan: ← ↓ ↙ + soco
Reflect Wall: → ↓ ↘ + soco (Guard Reversal)
*C. Scrapper: → ↘ ↓ ↙ ← + soco
**Confusioner: → ↓ ↘ + CC
**F. Guardian: → ↘ ↓ ↙ ← + CC

PYRON

Soul Smasher: ↓ ↘ → + soco
Soul Smasher (no ar): ↑ ↗ → + soco
Zodiac Fire: → ↓ ↘ + soco
Orbital Blaze: ↓ ↙ ← + chute (no ar)
Galaxy Trip: ← ↓ ↙ + soco/chute
*Planet Burning: → ↘ ↓ ↙ ← + soco
**Cosmo Displaption: ← ↙ ↓ ↘ → + SS/CC

MORRIGAN

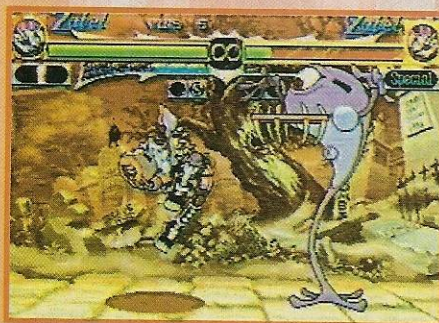
Soul Fist: ↓ ↘ → + soco
Soul Fist (no ar): ↑ ↗ → + soco
Shadow Blade: → ↓ ↘ + soco
*Vector Drain: → ↘ ↓ ↙ ← + soco
**V. Turn: → ↘ ↓ ↙ ← + chute
**A. Vision: SR, SR, → + SM, SF
**Darkness Illusion: SR, SR, → + CR, SF

ANAKARIS

Coffin Dance: soco + chute
R. J. Day: ↓ ↘ → + soco (no ar)
Echo Back (pegar): ↓ ↙ ← + soco
Echo Back (jogar): ↓ ↘ → + soco
Cobra Blow: ← → + soco
*Mummy Drop: ↓ ↘ → + soco
**P. Magic: CM, SR, ↓ + CR, SM
**Eternal Fall: ← ↙ ↓ ↘ → + CC
**P. Split: SR, SR, ↓ + CM, CF

BISHAMON

Q. Slash: (c) ← → + soco/chute
Snap Sword: ← ↙ ↓ ↘ → + soco
➡ Storm Wind: ↓ ↘ → + soco
➡ Retriever: ← + soco
Seal of Death: ↓ ↘ → + soco (no ar)
Kienzan: → ↓ ↘ + soco (Reversal)
*Slash Out: 360° + soco
**Bushido Crush: → ↘ ↓ ↙ ← + SS
**Combo Slash: ← ↙ ↓ ↘ → + CC

ZABEL

Death Hurricane: ↓ ↙ ← + chute
Hell's Gate: ← ↙ ↓ ↘ → + chute
Skull Sting: ↓ ↑ + chute
*Skull Punish: → ↘ ↓ ↙ ← + soco
**Evil Scream: → ← + SS
**Death Voltage: → ↘ ↓ ↙ ← + CC
**Hell Dunk: → ↓ ↘ + SS

AULBATH

Sonic Wave: ↓ ↘ → + soco
Poison Breath: ↓ ↘ → + chute
Trick Fish: ← ← + chute
Screw Jet: ← → + soco
*S. N.: → ↘ ↓ ↙ ← + soco/chute
**Aqua Spread: → ↘ ↓ + SS/CC
**Water Jail: → ↓ ↘ + SS
**Sea Rage: ← ↙ ↓ ↘ → + SS

DONOVAN

Killshred (fincar): soco + chute
Killshred (jogar): soco + chute
Efreet Sword: → ↓ ↘ + soco
Blizzard Sword: ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Lightning Sword: ← ↓ ↙ + soco
*S. Grapple: → ↘ ↓ ↙ ← + soco
**P. of Death: ← ↙ ↓ ↘ → + chute
**C. Immortal: SM, SR, ← + CR, CM

Observações

Os golpes como o A. Vision de Morrigan (SR, SR, → + SM, SF) devem ser feitos rapidamente e distante do oponente.
Os golpes de Bishamon com ➡ devem ser feitos após o Snap Sword.

SATURN			
VAMPIRE HUNTER: DARKSTALKERS REVENGE			
CAPCOM		CD	
LUTA		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	94	JOGABILIDADE	95
MÚSICA	89	DIFICULDADE	80
EF. SONOROS	90	ORIGINALIDADE	90
DIVERSÃO	94	CLAS. FINAL	92
CRÍTICA			
O game tem vários lutadores e é super divertido. Ponto para a Capcom.			

SATURN

GEBOCKERS

UM GAME DE LUTA BEM DIFERENTE

A Riverhill Soft estréia no mercado de games lançando Gebockers, um game de luta original, bem diferente dos demais.

O game tem um jeitão de F-Zero (Super NES) com uma pitada de Doom misturado com games de luta. O resultado é um game onde você deve perseguir seu inimigo em um cenário em 3D e depois atacá-lo com golpes especiais. Mas se você joga na defensiva, você pode se esconder entre os objetos dos cenários e preparar "aquele" golpe para quando o inimigo passar por perto.

Os gráficos do game não são exatamente uma beleza, mas cumprem o seu papel. As músicas são legais e os efeitos sonoros não fazem feio. Já a jogabilidade tem alguns defeitos, pois demora um pouco até você dominar os controles dos cenários 3D e alguns golpes são difíceis de fazer.

Comandos

A	Tiro
C	Pulo
X, Y ou Z	Mudar ângulo de visão
L	Andar para a esquerda
R	Andar para a direita
↑ ↑	Correr para frente
↓ ↓	Correr para trás
L L	Correr para a esquerda
R R	Correr para a direita
L + R	Mirar inimigo
A + B	Recarregar barra de Pow
A + B + C	Recarregar tiro

Use magias de montão para detonar as suas vítimas.

Se você quiser, dá para usar a parte de cima da tela como um radar.

Você escolhe entre 8 personagens, todos bem expressivos, mas com golpes muito parecidos, até alguns comandos são iguais.

Além da barra de energia, você ainda deve se preocupar com a barra de power, que mede os seus golpes especiais, e a barra de munição, que, óbviamente, mede a sua munição.

Se você está à procura de um game de luta diferente, não deixe de conferir Gebockers, pois o game, além de original, é bem divertido.

SATURN			
GEBOCKERS			
RIVERHILL SOFT		CD	
LUTA		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	73	JOGABILIDADE	71
MÚSICA	74	DIFICULDADE	78
EF. SONOROS	73	ORIGINALIDADE	88
DIVERSÃO	85	CLAS. FINAL	77
CRÍTICA			
O game poderia ser mais rápido e ter golpes mais variados, mas vale conferir.			

KRAZY IVAN

UM RUSSO DOIDÃO DETONA A BORDO DE UM ROBÔ ARRASADOR

Muita ação, muito tiro, vários robôs querendo acabar com você e somente um objetivo: detonar tudo o que ver pela frente. Isto é Krazy Ivan, o novo game da Sony para o seu potente console.

O game é uma mistura de Doom com Dark Forces (PC) em cenários mais simples e menos variados. Você pilota um robozaço super potente, com armas bem invocadas e deve acabar com os inimigos mecanizados para resgatar os reféns (não atire nos reféns como o sádico do Wolferrá estava fazendo), até chegar aos chefes de fase, que são enormes robôs com um incrível arsenal. A batalha rola em vários países diferentes e, lógicamente, a sua missão vai ficando cada vez mais difícil.

As imagens de filme têm uma ótima qualidade.

Não deixe de pegar os itens refrescantes que os inimigos deixam.

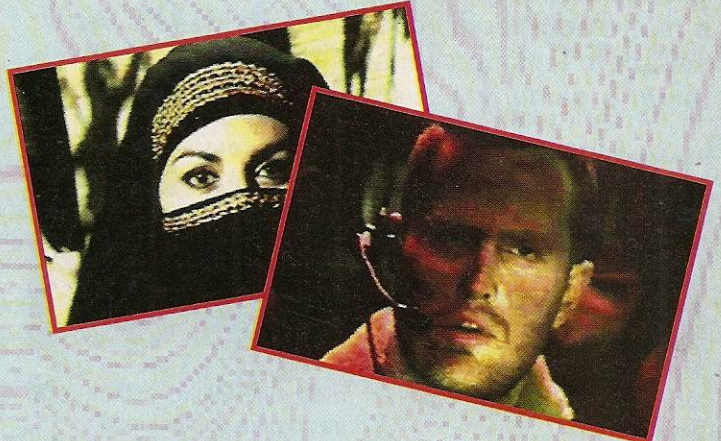
Os inimigos aéreos são os mais chatos, use o mesmo esquema dos outros, mas com armas melhores.

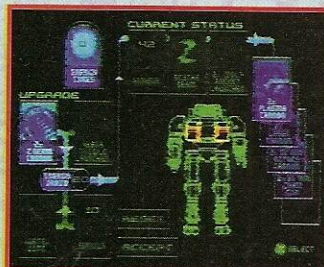
Antes de cada fase, você fica sabendo da localização de cada subchefe e do gerador.

Para matar os subchefes, basta ficar rodeando e atirando sem parar.

Este é o gerador que você deve destruir em cada fase, use o mesmo esquema dos subchefes.

O som do game é arrasador, principalmente se você possuir uma TV stéreo e colocar o som no último, pois o game foi totalmente produzido em Doulby Surround. As músicas são muito boas, mas você quase não terá chance de ouvi-las com tantos tiros e explosões, os efeitos sonoros arrasam. Já os gráficos não merecem tantos elogios, apesar da maravilhosa apresentação, das cenas entre as fases e da boa movimentação e textura dos robôs, os cenários são muito pobres e variam pouco.

Krazy Ivan não chega a ser um Doom, mas vale conferir pelo sonzaço e pela ação ininterrupta.

Comandos

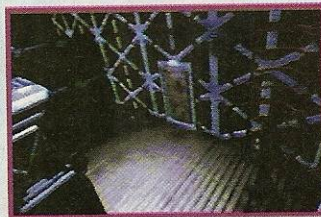
X	Atirar (arma selecionada)
□	Selecionar armas
○	Atirar (armas especiais)
▲	Atirar mísseis
R1	Olhar para baixo
L1	Olhar para cima
R2	Andar lateralmente para direita
L2	Andar lateralmente para esquerda

Ao passar de fase você pode melhorar o seu arsenal.

PLAYSTATION			
KRAZY IVAN			
SONY		CD	
TIRO		1 JOGADOR	
GRÁFICO	80	JOGABILIDADE	87
MÚSICA	85	DIFICULDADE	83
EF. SONOROS	92	ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	86	CLAS. FINAL	86
CRÍTICA			
O som de Krazy Ivan apavora, mas os gráficos poderiam ser mais detalhados e variados.			

CYBERIA

UM ADVENTURE MANEIRO PARA O SEU PLAYSTATION

Aqui, só avance quando o guarda estiver de costas, depois mate-o.

Você é preso, mas o guarda e a garota se matam. Não se esqueça de pegar a arma próxima ao corpo do guarda.

Siga em frente até chegar nesta parte, então suba pela escada.

Chegando aqui, vá para a esquerda...

...para ir até o painel de controle e apertar este botão...

...e depois espere o guarda aparecer para atirar, nem pense em atirar antes.

Use o mesmo esquema da fase anterior e você passará tranqüilo.

Este túnel é pauleira pura. Não atire nos caminhões com mira azul, nos outros desça a bala.

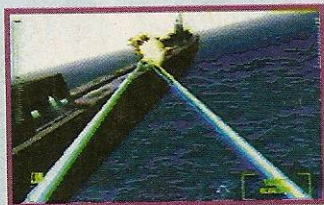
Se você é um cara que possui um Playstation e gosta de ver toda a revista, do começo ao fim, deve ter dado uma olhadinha nos games de Saturn, visto um adventure chamado Cyberia e ficado com uma tremenda inveja. Mas agora acalme-se, o game que você está vendo nesta página é Cyberia para Playstation.

Além da versão Saturn e Playstation, há ainda Cyberia para 3DO. Todas as versões são praticamente idênticas, a única diferença está na parte gráfica. No Saturn e Playstation até os gráficos são iguais, já a versão 3DO perde por uma diferença mínima.

Dependendo do que você fizer durante o game, você poderá seguir por caminhos diferentes, e isto é muito bom, pois você não é obrigado a seguir sempre o mesmo caminho e mesmo se você terminar o game, vai querer jogar novamente para fazer coisas diferentes e ver o que acontece, o que torna o jogo ainda mais divertido.

A versão Playstation ainda possue mais uma diferença, além de você poder salvar o seu progresso, ainda há passwords que irão ajudar muito se você ainda não tiver um Memory Card.

Cyberia não é apenas mais um adventure para fazer volume à lista de jogos para o Playstation, o game tem ótimos gráficos, enredo, muita ação e diversão.

Ao chegar nesta parte, a história muda se você beijar a garota.

A primeira fase de tiro não é muito difícil, atire no tanque do navio para explodi-lo.

Comandos

Start	Aciona o menu de opções
X ou □	Tiro ou confirmar seleção
○	Ativa seleção de Scan Mode
▲	Sair de um Puzzle
R1	Aumenta a velocidade do cursor nas fases de tiro
R2	Diminui a velocidade do cursor nas fases de tiro
L1	Ativa modo normal nas fases de tiro
L2	Ativa modo reversal nas fases de tiro

PLAYSTATION

CYBERIA			
INTERPLAY		CD	
ADVENTURE/TIRO		1 JOGADOR	
GRÁFICO	88	JOGABILIDADE	86
MÚSICA	84	DIFICULDADE	88
EF. SONOROS	85	ORIGINALIDADE	87
DIVERSÃO	84	CLAS. FINAL	85

CRÍTICA

Bem sacado o esquema de colocar passwords no game, vai ajudar bastante quem não possuir um Memory Card.

ALIEN TRILOGY

OS ALIENS NOJENTOS ESTÃO DE VOLTA

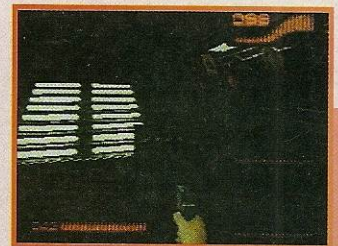
Quem não conhece a trilogia Alien? Aqueles filmes em que os aliens gosmentos e aterrorizantes matam toda a tripulação de uma nave e a única sobrevivente é a valentona Tenente Ripley. A Acclaim juntou elementos dos 3 filmes e colocou tudo em um só game. O resultado? Confira agora.

Os gráficos do game apavoram, são bem sombrios e passam aquele clima de mistério e terror. As músicas são arrasadoras, muito bem produzidas e combinam perfeitamente com o estilo do game. Os efeitos sonoros são literalmente apavorantes, você pode ouvir quando os aliens estão se aproximando com aquele barulho de animais sedentos de sangue e ainda dá para sentir cada explosão, tiro ou coisas do gênero, uma perfeição. A jogabilidade é ótima e chega a superar a de Doom, pois é mais rápida e precisa.

O enredo do game não segue fielmente o do filme (nada fielmente pra falar a verdade), você só vai passando as fases e detonando cada vez mais aliens. Seria legal se, ao passar de fase, mostrasse uma seqüência de um dos filmes mostrando o que te espera na próxima fase. Mas nem esta pequena mancada estraga a diversão de Alien Trilogy. Quem gostou de Doom não pode deixar este game passar em branco, vá correndo conferir.

Comandos

○	Abrir portas
X	Atirar com as armas normais
▲	Selecionar armas
□	Atirar granadas
L1	Desviar-se para a esquerda
R1	Desviar-se para a direita
L2	Correr
R2 + ○	Olhar para cima
R2 + ▲	Olhar para baixo

Antes de cada fase, leia a mensagem para saber o que fazer.

Não fique parado em cima dos aliens mortos pois você perde energia.

Você deve acionar esta chave para ter acesso a algumas portas.

Com o rifle você pode detonar os barris para passar a primeira fase.

Atirando nas caixas, você pode encontrar itens ou surpresas desagradáveis.

Ao passar de fase você recebe uma password e ainda pode salvar o seu progresso no memory card.

PLAYSTATION			
ALIEN TRILOGY			
ACCLAIM	CD		
TIRO	1 JOGADOR		
GRÁFICO	90	JOGABILIDADE	94
MÚSICA	89	DIFICULDADE	83
EF. SONOROS	91	ORIGINALIDADE	84
DIVERSÃO	90	CLAS. FINAL	89
CRÍTICA			
O game é divertido e tem muita ação. Mais uma bola dentro da Acclaim.			

STRIKER 96

DAS TELAS DO SUPER NES PARA O PLAYSTATION COM MUITA CATEGORIA

PLAYSTATION

Você se lembra de Striker? Aquele game de futebol para Super NES que era divertidíssimo. Pois a Acclaim, em parceria com a Rage (que produziu o primeiro game), detonou mais uma vez fazendo uma excelente versão para o 32 bits da Sony.

O jogo ficou animal. Como na primeira versão, em Striker 96 você pode escolher entre futebol de campo ou o emocionante Indoor Football, onde a partida ganha um ritmo muito mais acelerado, pois além do campo ser menor, a bola não sai, ou seja, esqueça laterais, escanteios e etc. Além disso, você ainda pode ver o replay a qualquer momento da partida, escolher vários ângulos de visão, condições de tempo e muito mais.

Os gráficos do game ficaram apenas bons, merecendo elogios pela rápida movimentação dos jogadores. O som do game não é grande coisa, apesar das partidas serem narradas. Mas a melhor característica do game é a jogabilidade excelente, os jogadores se movimentam rapidamente e a resposta aos comandos é precisa, e isto é o que torna o game divertido.

Se você estava a fim de curtir um bom game de futebol no seu Playstation, Striker 96 é o seu jogo.

Comandos

Com a bola em seu poder

- ○ Passe
- X Chute longo
- ▲ Chute alto
- □ Chute médio

Com a bola em poder do adversário

- ○ Troca de jogador
- X Carrinho
- □ Correr

Com a bola no ar

- ○ Cabeçada rasteira
- X Bicicleta
- ▲ Chute de primeira
- □ Cabeçada no alto

Antes do jogo você escolhe a formação, a estratégia e faz substituições.

Você vai se cansar de tanto ver esta tela, o game demora uma eternidade para carregar.

Como na versão Super NES, há o emocionante Indoor Football.

Você pode até entrar em campeonatos para lutar pela taça.

PLAYSTATION			
STRIKER 96			
ACCLAIM / RAGE		CD	
FUTEBOL		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	78	JOGABILIDADE	92
MÚSICA	74	DIFICULDADE	81
EF. SONOROS	76	ORIGINALIDADE	80
DIVERSÃO	88	CLAS. FINAL	81
CRÍTICA			
Game sem muita frescura, mas que é muito divertido e tem uma ótima jogabilidade.			

TEKKEN 2

Ótimo! Incrível! Fantástico! Animal!

Quando a Namco lançou Tekken para os arcades foi um arraso, o game era impressionante. Logo saiu a versão para Playstation, que animalizou e se tornou o melhor game de luta em 3D para o console, até agora. Quem já teve o prazer de jogar Tekken 2 para arcade sabe que o game é chocante, e, acredite se quiser, a versão para Playstation conseguiu superar a versão arcade em todos os aspectos.

Só os gráficos do jogo em si, ou seja, os estágios e personagens em 3D, já são maravilhosamente belos, mas as demos de apresentação e finais dos lutadores são simplesmente arrasadoras, inacreditáveis, perfeitas, a resolução é altíssima e é tudo em tela inteira, além da tecnologia Motion Capture, que foi usada para fazer a movimentação dos personagens. Mas voltando a falar dos gráficos do game em si, os cenários são totalmente novos, com um grande nível de detalhes. No estágio de Heihachi, por exemplo, dentro de um templo sombrio, existem dois feixes de luz que sempre focalizam cada um dos lutadores. A floresta, estágio de Yoshimitsu, é um dos cenários mais bonitos do game. Mas arrasador mesmo é o cenário de Devil Kazuya, o último chefão, um lugar totalmente escuro, com um espelho ao fundo, que reflete a luta, dando uma sensação de profundidade inacreditável. Os personagens também estão detonantes, com uma movimentação rápida e uma textura super animal, mas às vezes alguns polígonos somem, um problema que já havia em Tekken 1, mas que não chega a atrapalhar.

PLAYSTATION			
TEKKEN 2			
NAMCO		CD	
LUTA		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	98	JOGABILIDADE	96
MÚSICA	93	DIFICULDADE	75
EF. SONOROS	95	ORIGINALIDADE	95
DIVERSÃO	98	CLAS. FINAL	95
CRÍTICA			

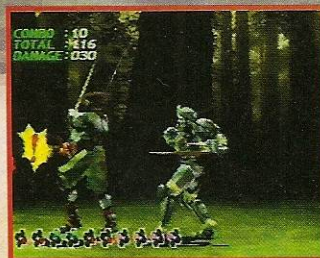
Incrível. Tekken 2 tem vários personagens, jogabilidade maravilhosa e um fator diversão incomparável.

O som também foi melhorado. As músicas variam bastante, há algumas bem relaxantes, como a do estágio da Jun, e outras bem radicais, como a de Paul, isto sem falar nas músicas das demos (que apavoram) e na música cantada, do final do game. Os efeitos sonoros são praticamente os mesmos de Tekken 1, que já eram ótimos, mas com algumas melhorias.

A jogabilidade ficou incrível, os comandos são super simples e fáceis de aprender, os golpes saem com uma facilidade tremenda e a resposta aos comandos é super rápida.

Uma das coisas mais impressionantes, e que torna o game mais divertido, é o número de lutadores. Quando você inicia o game são "apenas" 10 personagens que você pode escolher, dos 8 personagens originais de Tekken 1, só Kazuya caiu fora, mas você pode escolher Heihachi, o Boss do primeiro game, Lei e Jun, os dois novos lutadores. Mas conforme você vai jogando você consegue mais lutadores, são 10 Sub-Chefes (um para cada lutador), Kazuya, o penúltimo chefe, Devil Kazuya, o Big Boss (que tem dupla personalidade) e mais um personagem secreto (que também tem dupla personalidade), o que resulta na incrível soma de 25 lutadores.

Além de tudo isso, o próprio game ensina todos os golpes e combos de cada lutador, para você não ficar boiando e apanhar do computador.

A Namco caprichou tanto em Tekken 2 para Playstation que o game só tem um pequeno defeito: quando você começa a jogar não consegue mais parar, é jogar e viciar.

Para dar os 10 hit combo aperte os botões na seqüência certa. Se você apertar Select, o computador mostra o combo automaticamente.

Para aprender todos os golpes, em Practice coloque em Command List e em outros modos, pause o game e escolha a opção "Command".

Law faz um golpe mortal e desafia Paul a dar um igual...

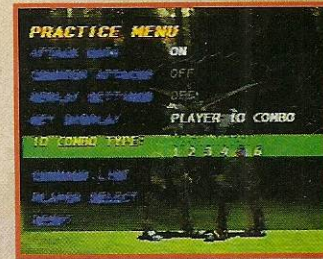
...veja a cara que ele faz, como quem está dizendo: "isto não é nada"...

...Paul tenta fazer o mortal e, já dá para imaginar o resultado, né?

Desta vez a Namco acertou, todos os sub-chefes e personagens secretos têm seus próprios finais.

Babe nos detalhes. Observe a cabeça de Heihachi e veja que ele está olhando para Paul, que está no alto.

No Team Battle, você pode formar times como em The King of Fighters.

No Arcade Mode aparecem setas indicando que você conseguiu mais lutadores.

Para aprender os combos de 10 hit, entre no modo Practice, coloque a opção Key Display em "Player 10 Combo" e escolha o combo para treinar.

Babe no final de Jun, no seu reencontro com a natureza, ao som de uma música cantada. Simplesmente maravilhoso.

Batalha de gatinhas: Nina enfrenta sua sub-chefe, Anna.

Este é Devil Kazuya, o chefão final. O cara é um apelão.

Veja como Michele se esquiva do golpe de Nina.

Os replays estão demais, assim como em Tekken 1.

Para escapar do raio alto de Devil Kazuya ou Angel, basta ficar bem perto.

Truques Animais

Jogue com Roger / Alex

Comece o jogo no Arcade Mode, em qualquer dificuldade e com qualquer personagem. Quando chegar na terceira luta, ganhe o primeiro round, perca o segundo e no round decisivo bata no oponente até que ele tenha apenas 5% da energia, deixe ele te bater até você ter 5% de energia e então detone-o rapidamente. A próxima luta será contra Roger ou Alex, aí basta ganhar esta luta que você poderá selecioná-los. Se escolher com o botão de soco, será o canguru Roger e se escolher com chute, será o dinossauro Alex.

Jogue com Devil Kazuya / Angel

Termine o jogo com Kazuya. Se você escolher com o botão de soco, será Devil Kazuya e se escolher com chute, será Angel.

Visão em 1ª pessoa

Neste modo de jogo você vê o seu lutador pelas costas, mas ele estará transparente e você poderá ver o seu oponente através de seu lutador. O jogo fica bem mais difícil, mas é bem divertido. Para fazer este truque, entre na tela de seleção de personagens, segure os botões L1 + L2 e, soltá-los, escolha o seu lutador. Não solte os botões até que a luta começe. O truque não funciona para 2 jogadores.

SD Tekken

Este truque é demais, seu lutador fica super deformado e até a voz dele muda. Para fazer o truque você deve ter todos os lutadores. Existem dois níveis de SD Tekken. Para fazer o primeiro nível, começe o jogo em qualquer modo de jogo, e, na tela de seleção de lutadores, segure o botão Select e, sem soltar, escolha o seu lutador. Segure Select até a luta começar e você notará que o seu lutador está diferente. Se você quiser deformá-lo mais ainda, faça o truque para o primeiro nível de SD Tekken e ganhe do oponente, então segure Select novamente até começar a próxima luta, seu lutador estará um verdadeiro cabeçudo.

Jogue com Kazuya

Basta ter todos os Sub-Chefes, ou seja, terminar o jogo com todos os lutadores e você poderá controlar Kazuya.

Jogue com os Sub-Chefes

Para jogar com os Sub-Chefes, termine o jogo com cada um dos personagens normais. São dez Sub-Chefes no total: Kunimitsu (chefe de Yoshimitsu), Anna (Nina), Baek (Law), Lee (Heihachi), Kuma (Paul), P. Jack (Jack-2), Armor King (King), Ganryu (Michelle), Bruce (Lei) e Wang (Jun).

SD Tekken estágio 1.

SD Tekken estágio 2.

Jogar com esta visão é muito mais divertido.

Veja a diferença do Paul normal para o Paul com o cabeção no estágio 2.

A SNK MOSTRA QUE ESTÁ COM TUDO E CHEGA DETONANDO COM MAIS UM FATAL FURY

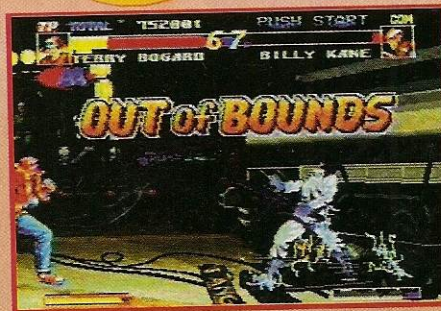
Se você é um game maníaco, que gosta de games de luta e mora no planeta Terra, já deve conhecer Fatal Fury, o pai de todos os games de luta da SNK e de muitos outros por aí.

Fatal Fury 1 foi um dos primeiros games de luta do gênero mano-a-mano e fez um sucesso estrondoso nos arcades. Quando a SNK anunciou a segunda versão do game , todos esperavam anciosamente até que o game saiu. Não deu outra, mais um sucesso espantoso, formavam-se filas para jogar Fatal Fury 2, isto sem falar que o game ainda bateu o record de memória, com seus 118 mega. Algum tempo depois surgiu Fatal Fury Special, com mais inovações, mais lutadores, mais um record de memória, 150 mega. O tempo passou, novos games de luta surgiram e o inevitável aconteceu, a SNK finalmente lançava Fatal Fury 3, com um novo estilo gráfico, simplesmente incrível, personagens novos, tudo novo, inclusive o record de memória, que chegava aos incríveis 266 mega. Agora a SNK conseguiu o que parecia impossível, melhorar Fatal Fury. Como a quinta versão do game, Real Bout Fatal Fury não consegue apenas ser o melhor game da série, como também quebra novamente o record de memória, chegando à inacreditável marca dos 346 mega.

O CD carrega a cada luta e demora um tempão.

Como em FF 3, nesta versão você ganha uma nota conforme o seu desempenho.

Os planos de ação são os mesmos de Fatal Fury 3.

Depois de levar várias porradas, as barreiras se rompem e você corre o risco de cair para fora.

Colaboração: NEO GEO DO BRASIL LTDA.

NEO GEO CD			
REAL BOUT FATAL FURY			
SNK		CD / 346 MEGA (CART)	
LUTA		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	95	JOGABILIDADE	96
MÚSICA	94	DIFICULDADE	81
EF. SONOROS	95	ORIGINALIDADE	90
DIVERSÃO	96	CLAS. FINAL	94

CRÍTICA

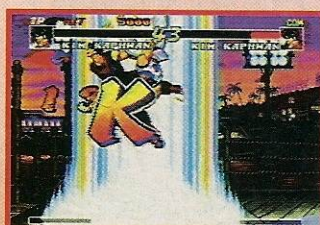
Esta versão de Fatal Fury ficou tão boa que jogá-la não é um direito, é um dever. Este game apavora.

Terry Bogard

Burn Knuckle: ↓ ↙ ← + A ou C
Power Dunk: → ↓ ↘ + B
Crack Shoot: ↓ ↙ ← + B
Rising Tuckle: (c) ↓ ↑ + A
Power Wave: ↓ ↘ → + A
Round Wave: ↓ ↘ → + C
Bashing Sway: ↓ ↘ → + D
Combination Arts: A, C, C, C, C
*Power Geyzer: ↓ ↙ ← ↙ → + BC
**Triple Geyzer: ↓ ↙ ← ↙ → + C

Mai Shiranui

Hanegeri: C ao levantar
Katchousen: ↓ ↘ → + A
Midare Katchousen: ↓ ↙ ← + C
Ryuuembu: ↓ ↙ ← + A
Kagerou no Mai: ↓ ↓ + C
Shinobi Bati: ← ↙ ↓ ↘ → + C
Mussassabi no Mai: ↓ + AB (no ar)
Gen'ei Shiranui: ↓ ↘ → + D (no ar)
Cobination Arts: B, C, C
*Super Shinobi Bati: → ↙ → + BC
**Leotard Shinobi Bati: → ↙ → + C

Kim Kaphwan

Hishouzan: (c) ↓ ↑ + B, ↓ + B (no alto)
Hangetsuzan: ↓ ↙ ← + B ou C
Hishoukyaku: ↓ + B (no ar)
Kuusajin: → ↓ ↘ + A
Combination Arts: A, B, B, C, C
*Houou Tembukyaku: ← ↙ ↓ ↘ → + BC (no ar)
**Hououkyaku: ↓ ↙ ← ↙ → + C

Joe Higashi

Thrash Kick: ↙ → + B ou C
Golden Heel Blast: ↓ ↙ ← + B
Tiger Kick: → ↓ ↘ + B
Bakuretsuken: A repetido (↓ ↘ → + A para mais um golpe)
Hurricane Upper: ← ↙ ↓ ↘ → + A
Bakuretsu Upper: ← ↙ ↓ ↘ → + C
Pesser Knee: ↓ ↘ → + D
Combination Arts: ↙ + A, C, C
*Screw Upper: → ← ↙ ↓ ↘ + BC
**Slide Screw: → ← ↙ ↓ ↘ + C

Obs.: Os golpes marcados com * são os Special e só podem ser acionados com a barra de power cheia <u>ou</u> a energia piscando. Os golpes marcados com ** são os Power Special, que são acionados com a barra de power cheia <u>e</u> a energia piscando. Os golpes de Duck King marcados com å, devem ser acionados após o Duck Dance. O (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos.

Como em time que está ganhando não se mexe, nenhum lutador foi retirado, pelo contrário, agora você pode escolher os 3 chefes de FF3 sem a necessidade de truque e ainda há mais 3 lutadores semi-novos: Billy Kane, que estreou em FF1 e ainda esteve em FF2 e Special, Duck King, que também estreou em FF1 e voltou a lutar em FF Special e Kim Kaphwan que detonava em FF2 e Special.

A única mancada do game é o pequeno número de cenários, mas esta mancada é compensada pela altíssima qualidade gráfica. As músicas e efeitos sonoros são praticamente os mesmos de FF3, ou seja, simplesmente arrepiantes. A jogabilidade é matadora, ótima, ótima, ótima.

A SNK conseguiu se superar novamente e mostra que continuará fazendo games cada vez melhores. E quem sai ganhando com isso? Nós game maníacos, é claro.

Hon Fu

Final Nuntchaku: ↓ + C (no inimigo caído)
Koolong no Yomi: ← ↙ ↓ ↘ → + C
Kokuryu: ← ↙ ↓ ↘ → + C
Rekkakon: → ↓ ↘ + A
Denkousekka no Ti: (c) ↙ → + B (+ B repetido para mais golpes)
Denkousekka no Ten: ↓ ↙ ← + B
Honoo no Taneba: A repetido
Gyakushuukyaku: ↓ ↙ ← + C
Combination Arts: ↙ + A, C, C
*Bakuhatsu Goro: ↓ ↙ ← ↙ → + BC
**Cadentza Storm: ↓ ↙ ← ↙ → + C

Sokaku Mochizuki

Raigekikon: ↓ + C (no inimigo caído)
Makibishi: ↓ ↘ → + A
Nozarugari: ↓ ↙ ← + A
Hyouidan: → ← → + C
Kaminari Otoshi: → ↓ ↘ + B
Kimonjin: 360° + C (de perto)
Jakombu: A repetido (+ botão D ou + ↙ ou ↘ ou → ou ↗ + C)
Jashinkon: ← ↙ ↓ ↘ → + B
Hametsu no Honoo: ↓ ← ↙ + B
Gen'mujin: → ↓ ↘ + A
Combination Arts: C, C, C, C, ↓ ↓ + C
*Ikazuti: → ↘ ↓ ↘ → + BC
**Raijin no Ibuki: → ↘ ↓ ↘ → + C

Bob Wilson

Bob Summer: C ao levantar
Linx Fang: ↑ + C (no inimigo caído)
Rolling Turtle: ↓ ↙ ← + B ou C
Bison Horn: (c) ↓ ↑ + B
Wild Fang: (c) ← → + B
Hornet Attack: ↗ ↗ + C (imediatamente após um arremesso)
Monkey Dance: → ↓ ↘ + B
Combination Arts: C, C, C, ↗ ou ↑ + C
*Dangerous Wolf: → ← ↙ ↓ ↘ → + BC
**Mad Spin Wolf: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + C (+ C repetido para um Wolf Fang)

Billy Kane

Head Crush: ↓ + C (no inimigo caído)
Tchuudan Uchi: (c) ← → + A (+ ← → + C para mais um golpe)
Suzume Otoshi: ↓ ↙ ← + A
Sempuukon: A repetido
Kyoushuu Hishoukon: ↙ ↓ ↘ → + B
Suiryuu Tsuigekikon: ↓ ↙ ← + C (contra golpes altos)
Karyuu Tsuigekikon: ↓ ↙ ← + B (contra golpes médios)
Combination Arts: A, B, ↓ ↘ → + C
*Tchoukaen Sempuukon: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + BC
**Kurensatsukon: → ↘ ↓ + C

Blue Mary

Climbing Arrow: ↑ ↓ + C ao levantar
Spin Heel Attack: ↑ + C ou ↓ + C (no inimigo caído)
Quick Sway: ↓ ↙ ← + A (+ ← + A perto do inimigo, para um Back Drop e ← + B para um Face Lock)
Spin Fall: ↓ ↘ → + A
Mary Spider: ↓ ↘ → + C
Straight Slicer: (c) ← → + B (+ ← → + B para um Stun Fang)
Mary Club Cratch: (c) ← → + C
Vertical Arrow: → ↓ ↘ + B (+ → ↓ ↘ + B para um Mary Snatcher)
Stun Gun Smasher: ↓ ↙ ← + C
Mary Head Buster: ↓ ↙ ← + B
Combination Arts: A, B, → + C
*Mary Typhoon: → ← ↙ ↓ ↘ → + BC
**Mary Diving Smasher: → ← ↙ ↓ ↘ → + C

Franco Bash

Smash: C ao levantar
Double Kong: ↓ ↙ ← + A ou C
Waving Step: (c) ← → + B (+ → ← + B para um Quick Step)
Waving Blow: ← ↙ ↓ ↘ → + D (+ ← ↙ ↓ ↘ → + D para mais um golpe)
Power Bicycle: ↓ ↘ → + B
Meteo Shot: ↓ ↘ → + A
Meteo Tuckle: ↙ → + C (+ ↙ → + C para mais um golpe)
Combination Arts: A, C, C, C, ↑ + C
*Final Omega Shot: ↓ ↙ ← ↙ → + BC
**Armageddon Buster: → ↘ ↓ ↙ ← + C (+ ↓ ↘ → ou → ↓ ↘ ou ↓ ↙ ← + A, B ou C para finalizar)

Geese Howard

Raimei Gouhanage: ↓ + C (no inimigo caído)
Rium Gakuchi: de perto, ↙ + C (+ ↗ + C para um Zetsumeijime)
Reppuken: ↓ ↙ ← + A
Double Reppuken: ↓ ↙ ← + C
Ateminage: ← ↙ ↓ ↘ → + C (contra golpes médios)
Shippuken: ↓ ↙ → + A (no ar)
Double Shippuken: ↓ ↙ → + C (no ar)
Jaeiken: (c) ← → + B ou C
Gale Slash: → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C (no ar)
Combination Arts: A, C, C, C, C, → + C
*Raising Storm: ↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + BC
**Thunder Break: → ↘ ↓ + C
**Secret Combo: → ↘ ↓ ↙ ← → + A, A, A, B, C, C, C, B, C, ↓ ↙ ← + C

Duck King

Shocking Ball: ↓ + C (no inimigo caído)
Head Spin Attack: ↓ ↘ → + A ou C
Flying Head Spin Attack: ↓ ↙ ← + A (no ar)
Dancing Dive: ↓ ↙ ← + B
Neo Blazing Storm: → ↓ ↘ + B
Duck Fake Air: ↓ ↓ (no ar)
Duck Fake Ground: ↘ + C (durante a corrida)
Combination Arts: A, A, B, B, C
*Break Spiral: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↓ + BC
**Duck Dance: ↓ ↓ + ABC
➡ Break Hurricane: ↓ ↘ → ↓ ↘ + BC
➡ Dancing Cariver: ↓ ↙ ← ↓ ↙ + BC
➡ Rolling Punisher: (c) ← → ← → +BC
➡ Diving Punisher: → ↘ ↓ + BC (no ar)

Ryuji Yamazaki

Metsubushi: C ao levantar
Iron Claw: ↓ + C (no inimigo caído)
Hebitsukai Frontal: ↓ ↙ ← + C
Hebitsukai Diagonal: ↓ ↙ ←, segure C, ↗ e solte C
Sado Maso: ← ↙ ↓ ↘ → + B
Baigaeshi: ↓ ↘ → + C (rebater magias)
Sabaki no Nanakubi: → ↙ → + A ou C
Combination Arts: A, C, C, → + C
*Guillotin: → ↘ ↓ ↙ → + BC
**Drill: 360° + C (+ C repetido para mais golpes)

Andy Bogard

Kunai Dan: ↓ + C (no inimigo caído)
Zan'ei Ken: ↙ → + A ou C
Double Zan'ei Ken: ↙ → + C, ↙ → + C
Yami Abisegeri: → ↓ ↘ + B
Shouryudan: → ↓ ↘ + C
Gen'ei Shiranui: ↓ ↘ → + D (no ar)
Kuuhadan: ↙ ↓ ↘ → + B
Hishouken: ↓ ↙ ← + A
Geki Hishouken: ↓ ↙ ← + C
Shippu Tatsumaki Geri: ↓ ↙ ← + D
Combination Arts: C, C, C, C, → + C
*Tchou Reppadan: (c) ↓ ↘ → + BC
**Zan'ei Reppa: ↙ ↓ ↘ → + C

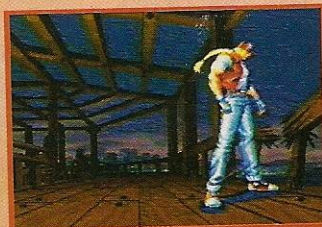
Jin Chonrei

Shinsokuken: → → + A
Shinsokuken Long: → → → + A
Tenganken: ↓ ↘ → + A ou C
Tenjinken: → ↓ ↘ + A ou C
Deijinken: ↓ ↙ ← → + C
Tashinken: ↓ ↙ ← + B
Ryutenshin: ↓ ↘ → + B
Combination Arts: A, A, C
*Shukumeiken: → ← ↙ ↓ ↘ + BC
**Ryuseiken: → ← ↙ ↓ ↘ + C

Jin Chonshu

Shinsoukuken: → → + A
Tenganken: ↓ ↘ → + A ou C
Tenjinken: → ↓ ↘ + A ou C
Shinganken: → ↘ ↓ ↙ ← + A, B ou C
Shinganken Attack: → ↘ ↓ ↙ ← + B (+ A, B ou C para atacar)
Combination Arts: A, A, → + C
*Deijinken: ↓ ↙ ← → + BC
**Shukumeiken: ↓ ↙ ← → + C

Comandos

A	**Soco**
B	**Chute**
C	**Ataque forte**
D	**Mudar de plano**
→ → ou ← ←	**Correr**
Com seu personagem em outro plano	
A, B ou C	**Atacar**
D, ↑ ou ↓	**Voltar para o plano principal**
→ → ou ← ←	**Correr**
Com o oponente em outro plano	
D	**Atacar**

LIBERE MAIS UMA VEZ O SEU INSTINTO ASSASSINO

Os Shadow Moves são mais rápidos e tiram muito mais energia.

Os truques devem ser feitos nesta tela, após a escolha dos lutadores.

A barra abaixo da energia é o medidor de Super, que pode acumular até 2 vezes.

Os gráficos do game melhoraram muito e os efeitos visuais ficaram mais bonitos.

Finalmente saiu a continuação mais esperada do ano. O pessoal da Nintendo, em parceria com a Rare (de Battletoads e Donkey Kong Country) e a Midway (do mega hit Mortal Kombat) capricharam na segunda versão de Killer Instinct.

Os gráficos estão lindos, a animação dos personagens está melhor e mais rápida e as seqüências em 3D da apresentação e após detonar o adversário ficaram muito mais animais, isto sem falar nos cenários totalmente novos, arrepiantes. A jogabilidade foi melhorada para que você possa inventar seus próprios combos com facilidade. Mas a mudança mais radical foi no som, as músicas são realmente detonantes, assim como os efeitos sonoros, que são tão bons que você chega a sentir cada um dos mais de 70 hits de um Ultra Combo bem dado.

Dos antigos personagens, somente Cinder, Riptor e Chief Thunder penduraram as chuteiras, os outros estão de volta com um novo visual e novos golpes. Para compensar a saída dos 3 antigos lutadores foram acrescentados mais 3 personagens inéditos: Kim Wu, uma ninja bela e mortal, Tusk, um bárbaro bem "bad boy" e Maya, uma guerreira amazona selvagem. O último chefão, ao invés de Eyedol, é Gargos, um enorme gárgula que possui golpes pra lá de arrasadores.

Agora confira a mais completa lista de golpes de Killer Instinct 2 e vá correndo para o arcade mais perto de sua casa.

Cuidado com os barris que explodem no estágio da Orchid.

Legenda de golpes

SR - soco rápido (fraco)
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido (fraco)
CM - chute médio
CF - chute forte

GAMERS SPECIAL

Você terá que treinar bastante até conseguir fazer combos animalescos.

Alguns cenários possuem Stage Fatalities, como em KI 1.

ARCADE			
KILLER INSTINCT 2			
NINTENDO / RARE		N / D	
LUTA		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	96	JOGABILIDADE	92
MÚSICA	97	DIFICULDADE	84
EF. SONOROS	95	ORIGINALIDADE	90
DIVERSÃO	94	CLAS. FINAL	94
CRÍTICA			
O game ficou melhor que o primeiro e o sistema de combos ficou impressionante, há mais de 1 milhão de combos diferentes.			

Truques

Turbo Mode

Na tela de seleção de personagens, segure → + SR + SM + SF nos dois controles, imediatamente após escolher os lutadores. Fique segurando até o início da luta e a velocidade vai aumentar bastante.

Mude a cor dos lutadores

Na tela de seleção de personagens, apertando ↑ ou ↓ você muda a cor dos lutadores.

Random Select

Na tela de seleção de personagens, segure ↑ + Start e o computador escolherá o seu lutador aleatóriamente.

Combo Breaker

Após escolher o lutador, segure ↓ + Start em ambos os controles.

Stage and Music Select

Após escolher os personagens, segurando ↑ ou ↓ + um botão, você poderá escolher o estágio ou a música. O primeiro que escolher o lutador, escolhe o estágio e o segundo que escolher, poderá selecionar a música. Veja a lista dos comandos para cada estágio ou música.

Wooden Bridge: ↓ + SR
Bloody Alter: ↓ + SM
Lava Bridge: ↓ + SF
Chicago Street: ↓ + CR
Room Fireplace: ↓ + CM
Small Sky Arena: ↓ + CM (nos dois controles)
Factory: ↓ + CF
Ice Temple: ↑ + SR
Infinite Caves: ↑ + SM
Ice Sculpture: ↑ + SF
Castle Roof: ↑ + CR
Roof in Chicago: ↑ + CM
Desert Roof: ↑ + CF ou ↓ + Start

Definições

Combo Breakers: é um movimento que acaba com o combo que inimigo está fazendo em você, faça o movimento durante o combo do oponente, usando os botões SR, SM ou SF para quebrar combos de CR, CM ou CF e quebre combos de SR, SM ou CF com os botões CR, CM ou CF (não dá para quebrar o Ultra Combo ou o Assault com este movimento)

Spirit Moves: você deve fazer este movimento durante o round, então você fica com 1/8 da sua energia e quando você for detonado, seu lutador volta à luta como um espírito (seus golpes tiram mais energia quando seu lutador está na forma de espírito).

Throws: são os arremessos

Recovery Move: são movimentos que você deve fazer com o seu lutador caído, imediatamente antes de se levantar. Este golpe pega o oponente desprevinido que fica perto das vítimas caídas.

Shadow Moves: já existiam em KI 1, mas agora estão melhores e são feitos de uma forma diferente. Para acionar os Shadow Moves, é necessário ter pelo menos uma barra de Super cheia.

Super Moves: são as maiores novidades em KI 2. Para acionar um Super Move você deve ter no mínimo uma barra de Super cheia.

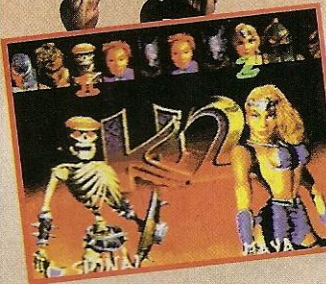
Finish Moves: são golpes especiais que detonam o oponente de uma forma violenta ou humilhante. O Ultra Combo deve ser acionado durante um combo e quando a vítima estiver com a segunda barra de energia (vermelha) piscando. O Assault é parecido com o Ultra Combo, mas deve ser feito no final da primeira barra de energia do oponente (durante um combo). O Ultimate é praticamente um Fatalitie dentro de um combo (deve ser feito nas mesmas condições do Ultra Combo). Já o No Mercy é o Fatality própriamente dito, você deve fazer o movimento do No Mercy quando o oponente estiver com a segunda barra de energia piscando (não deve ser feito em um combo), o inimigo pode bloquear o No Mercy, mas se fizer isto, perderá uma quantia considerável de energia.

Combo Starters: são os movimentos com que você pode iniciar um combo.

Combo Linkers: são os movimentos com que você pode continuar um combo, aumentando o número de hits (acertos) do seu combo (os Shadows e Specials tiram mais energia e acertam mais vezes).

Combo Enders: são os golpes com que você pode finalizar um combo aumentando o número de hits. Cada personagem tem 4 combo enders normais e o quinto que é secreto. Todos devem ser feitos na seqüência, no final de um combo. Por exemplo, se você fizer o combo ender número um de seu lutador, o golpe irá acertar apenas uma vez, mas se você seguir com o segundo combo ender, ganhará mais dois hits, fazendo o terceiro logo em seguida, vai acertar mais três vezes e assim por diante. Além disso tem os Specials que também acrescentam vários hits ao seu combo.

Stop Hit: é um contra ataque. Você pode cancelar um ataque médio ou forte do seu oponente com o Stop Hit. O comando é igual para todos os lutadores: ← + SR.

Ultra Breakers: isso mesmo, você pode cancelar o Ultra Combo do inimigo ao invés de ficar só olhando ele detonar você. Para fazer o Ultra Breaker é necessário que você tenha a barra de Super totalmente cheia, então, quando o inimigo estiver detonando com o Ultra Combo, faça o comando de um Super Move de seu personagem e acabe com a graça do espertalhão.

Obs.: para fazer os Killer combos é necessário ter pelo menos uma barra de Super cheia e para os Ultra combos você deve estar com a barra de Super completamente cheia. Comece os Ultra combos quando a segunda barra de energia do oponente estiver piscando. O (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por 2 segundos. Os golpes com ?? ainda não foram descobertos. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito inverta os comandos.

Golpes
Boot Kick: ↘ ↓ ↙ + CR, CM ou CF
Web of Death: ↘ ↓ ↙ + SF (→ + SF para mais um golpe)
Skull Splitter: ↙ ↓ ↘ + CR, CM ou CF
Conquer: → ↓ ↘ + SR, SM ou SF
Back Stab: → ↓ ← + SR
High Sword / Low Sword: → + SF
Combo Breaker: → ↓ ↘
Spirit Move: ??
Shadow Move: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF
Throw: → + SF
Recovery Move: → ↓ ↘ + SR, SM ou SF

Super Moves
Destroyuss: ↓ ↙ ← → ↓ ↘ + SF
Flame Sword: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CR
Vicious: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF
Rushing Kick: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF (durante um combo)
Rollying Claymore: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF (durante um combo)

Finish Moves
Ultra Combo: → ↘ ↓ ↙ ← + SM
Assault: ← ↙ ↓ ↘ → + SM
Humiliation: ??
Ultimate (Dinossaur): → ↓ ↘ + CM
No Mercy (Meteor Shower): ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + SM

Combo Starters
1- Boot Kick: ↘ ↓ ↙ + CR, CM ou CF
2- Back Stab: → ↘ ↓ ↙ ← + SR
3- Skull Splitter: ↙ ↓ ↘ + CM ou CF

Combo Linkers
1- High Low: ↘ ↓ ↙ + SF
2- Quick Boot Kick: ↘ ↓ ↙ + CR
Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
Shadow: → ↘ ↓ ↙ ← → + SM
Shadow: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF

Combo Enders
1- ↓ ↙ ← + SR
2- → ↓ ↘ + SF
3- ↘ ↓ ↙ + CF
4- ↙ ↓ ↘ + CF
5- → ↓ ↘ + SR
Super: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Combos
20 hit Killer: ↓ + CF / ↘ ↓ ↙ + SF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / → + CM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
57 hit Ultra (Shadow): Stop Hit / ↘ ↓ ↙ + SF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / SM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← + SM / espere / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Golpes
Skele Screw: ↓ ↘ → + SM
Flame Blade: ↓ ↘ → + CR, CM ou CF (é necessário adquirir caveiras bloqueando magias do oponente com o Shield Catch)
Skull Scrape: ↙ ↓ ↘ + CF
Soul Drain: ↓ ↘ → + SR
Teleport: ↓ ↙ ← + CR, CM ou CF
Shield Catch: ← + SR
Dart Kick: ↓ + CF (no ar)
Skull Replenish: ↓ ↙ ← + SM ou SF
Flame Sword: ↓ ↘ → + SF
Combo Breaker: ↓ ↙ ←
Shadow Move: ??
Spirit Move: ??
Recovery Move: ↓ + SF

Super Moves
Grim Reaper: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
Sword Smash: → ↘ ↓ ↙ ← → + SM
Skull Assault: ← ↙ ↓ ↘ → + CF
Super Dizzy: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CM

Finish Moves
Ultra Combo: ↓ ↙ ← + SF (é necessário adquirir 1 caveira)
Assault: ↓ ↘ → + SF
Humiliation: ??
Ultimate (Lightning): ↓ ↓ ↓ + CR
No Mercy (Skull Drop): ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + SR

Combo Starters
1- Skele Screw: ↓ ↘ → + SM
2- Flame Sword: ↓ ↘ → + SF
3- Dart Kick: ↓ + CF (no ar)

Combo Linkers
1- Skele Screw: ↓ ↘ → + SM
2- Flame Sword: ↓ ↘ → + SF
Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM
Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF
Shadow: ??

Combo Enders
1- ↓ ↙ ← + SM
2- ↓ ↙ ← + CR
3- ↓ ↙ ← + CM
4- ↓ ↙ ← + CF
5- ↓ ↘ → + SR
Super: → ↓ ↘ + SF

Combos
16 hit Killer: ↓ ↘ → + SM / SR / ↓ ↘ → + SM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / CR / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / ↓ + SF / ↓ ↘ → + SM
19 hit Killer: → + SF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + SF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / ← ↙ ↓ ↘ → + CF
66 hit Ultra: → + SF / ↓ ↘ → + SM / SR / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + SF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + CR / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + SF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + SF / ↓ ↙ ← + SF / espere / → ↘ ↓ ↙ ← + CF
71 hit Ultra: ↓ ↘ → + SF / SM / ↓ ↘ → + SF / SM / CF / SM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + SF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + SF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + SF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / CR / ↓ ↙ ← + SF (não precisa de caveira) / espere / → ↘ ↓ ↙ ← + CF

Glacius

Golpes
Shoulder Rush: ↓ ↘ → + SM
Liquidize: ↓ ↘ → + CR, CM ou CF (pode ser feito no ar com CM)
Ice Grip: ↓ ↘ → + SR
Arctic Blast: ↓ ↙ ← + SR, SM ou SF
Ice Pick: ↘ ↓ ↙ + SF
Energy Gain: ↓ ↘ → + CR segurado
Combo Breaker: ↓ ↘ →
Shadow Move: ??
Spirit Move: ??
Recovery Move: ↓ ↘ → + CF

Super Moves
Beating: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM
Fireball: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF
Quad Throw: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SR
Reverse Uppercut: ↓ ↙ ← + CF
Super Uppercut Rush: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF

Finish Move
Ultra Combo: ↙ ↓ ↘ → + CR
Assault: → ↘ ↓ ↙ ← + CR
Humiliation: ??
Ultimate (Ice Spear): ↓ ↙ ← → + CM
No Mercy (Crusher): ← → ↘ ↓ ↙ ← + CR

Combo Starters
1- Ice Grip: ↓ ↘ → + SR
2- Ice Uppercut: ↓ ↘ → + CM
3- Shoulder: ↓ ↘ → + SM
4- Double Axes: → + CF

Combo Linkers
1- Ice Uppercut: ↓ ↘ → + CM
2- Shoulder: ↓ ↘ → + SM
Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM
Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF

Combo Enders
1- ↓ ↘ → + SF
2- ↓ ↙ ← + SF
3- ↓ ↘ → + SR
4- ↓ ↘ → + CF
5- ↓ ↘ → + CR
Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF

Combos
12 hit Killer: ↓ + CF / ↓ ↘ → + SM / SR / CF / CM / ↓ ↘ → + CM / CR / CF / ↓ ↘ → + CF
17 hit Killer: ↓ ↘ → + SM / CR / CF / CM / ↓ ↘ → + SM / CR / CF / ↓ ↘ → + SF / ↓ ↘ → + CR / ↓ ↘ → + CF
17 hit Killer: ↓ ↘ → + SM / CR / CF / CM / ↓ ↘ → + CM / SR / → + SF (arremessa) / ↓ ↘ → + SM (no ar) / → + CF (no chão) / → ↘ ↓ ↙ ← → + SF
19 hit Killer: → + CF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + CF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SR
63 hit Ultra: → + CF / ↓ ↘ → + SM / SR / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + CF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / SR / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + CF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + CF / ↙ ↓ ↘ → + CR / espere / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SR
73 hit Ultra: Stop hit / SM / ↓ ↘ → + CM / SR / ↓ ↘ → + SM / CR / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + CF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + CF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / → + CF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM / SR / CF / SM / ↙ ↓ ↘ → + CR / espere / ← ↙ ↓ ↘ → ← + SR

Fulgore

Golpes
Cyber Dash: ← ↙ ↓ ↘ → + CR, CM ou CF
Plasma Shield: ↓ ↙ ← + CM
Eye Spark: ↘ ↓ ↙ + SM ou SF
Laser Storm: ↓ ↘ → + SR, SM ou SF
Triple Laser Storm: ↓ ↘ → + SR (é necessario fazer o Lock On antes)
Fake Laser Storm: ↓ ↙ ← + SR
Teleport: ← ↓ ↙ + qualquer botão
Super Charge: ↘ ↓ ↙ + CM
Combo Breaker: → ↓ ↘
Shadow Move: ??
Spirit Move: ??
Recovery Move: → ↓ ↘ + SR, SM ou SF

Super Moves
Invisibility: → ↘ ↓ ↙ ← + CF
Air Eye Laser: ↓ ↙ ← + SF (no ar)
Teleport Front: ← ↓ ↙ + SR, SM ou SF
Teleport Rear: ← ↓ ↙ + CR, CM ou CF
Uppercut: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
Chest Spark: → ↘ ↓ ↙ ← → + CR (durante um combo)
Super Claw Spin: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF (durante um combo)
Lock On: ↙ ↓ ↘ + CR

Finish Moves
Ultra Combo: → ↓ ↘ + CR
Assault: → ↓ ↘ + SR
Humiliation: ??
Ultimate (Gunfire): → ← ↙ ↓ ↘ → + CM
No Mercy (Laser Fry): ← ↙ ↓ ↘ → ← + SM

Combo Starters
1- Cyber Dash: ← → + CF
2- Eye Spark: ↘ ↓ ↙ + SM
3- ↓ ↘ → + CM

Combo Linkers
1- Eye Laser: ↘ ↓ ↙ + SM
2- Cyber Dash: ← → + CM
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + CR
Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF
Shadow: ??

Combo Enders
1- → ↓ ↘ + SF
2- ↘ ↓ ↙ + SF
3- ↓ ↘ → + SM
4- ↓ ↘ → + CF
5- → ↓ ↘ + SR
Super: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Combos
11 hit King: ← → + CF / CM / ↘ ↓ ↙ + SM / ← + SR / → + CM / ← + CF / ↙ ↓ ↘ + 3
15 hit Killer: ← → + CF / CM / ↘ ↓ ↙ + SM / ← + SR / → + CM / ← + CF / → ↓ ↘ + SR
19 hit Killer: ← + SF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF / ← + SF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CR / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
68 hit Ultra: ← + 3 / ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF / CM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF / ← + SF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF / CM / ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF / ← + SF / ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF / ← + SF / → ↓ ↘ + 4 / espere / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

T.J.Combo

Golpes
T.J. Tremor: (c) ← → + CM ou (c) → ← + CM
T.J. Air Tremor: ← ↙ ↓ ↘ → + CM
Spinning Fist: (c) ← → + SR
Double Spinning Fist: (c) → ← + SR
Double Roller Coaster: (c) ← → + SM ou (c) → ← + SM
Triple Roller Coaster: ← ↙ ↓ ↘ → + SM
Powerline: (c) ← → + SF ou (c) → ← + SF
Skull Crusher: (c) ← → + CF ou (c) → ← + CF
Cyclone: segure SF por 3 seg. e solte
Fake Dizzy: → ↘ ↓ ↙ ← + CR (aperte qualquer botão para voltar ao normal)
Run Past: (c) ← → + CR (de perto)
Roll Backward: ← ←
Combo Breaker: ← →
Spirit Move: ??
Recovery Move: ← → + CM ou CF
Shadow Move: → ↘ ↓ ↙ ← → + SM

Super Moves
Combo of Pain: → ↘ ↓ ↙ ← + SF
Air Shocker: → ↘ ↓ ↙ ← + CM (no ar)
Super Beating: → ↘ ↓ ↙ ← → + SR

Finish Moves
Ultra Combo: → ← + SF
Assault: ← → + CF
Humiliation: ??
Ultimate (Screen Punch): Segure CR por 2 seg. e solte
No Mercy (Uzi): → ↘ ↓ ↙ ← → + CF

Combo Starters
1- Backhand: ← → + SR
2- Rolling Punch: ← → + SM
3- Skull Crusher: ← → + CF
4- Run Past: ← → + CR
5- ← → + SF

Combo Linkers
1- Backhand: ← → + SR
2- Rolling Punch: ← → + SM
Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SR
Shadow: → ↘ ↓ ↙ ← → + SM

Combo Enders
1- ← → + SR
2- ← → + SF
3- ← → + CR
4- ← → + CM
5- ← → + CF
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF

Combos
16 hit Killer: ← → + SM / CR / → + CF / → ← + SR / SF / CF / → + SM (arremessa) / voadora com CF e → ← + CM ainda no ar / ← → + SF
17 hit Killer (Shadow): ← → + SM / CR / → + CF / → ← + SR / SF / CF / → + SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + SF
19 hit Killer: → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + SF
68 hit Ultra: ↙ + CF / ← ↙ ↓ ↘ → + SM / → + CR / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CR / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CF / → ← + SF / espere / → ↘ ↓ ↙ ← → + SF

Jago

Golpes
Shindouken: → ↓ ↘ + SR, SM ou SF
Wind Kick: ↘ ↓ ↙ + CR, CM ou CF
Laser Sword: ↘ ↓ ↙ + SF
Ninja Slide: ↙ ↓ ↘ + CR, CM ou CF
Endouken: ↓ ↘ → + SR, SM ou SF
Red Endouken: segure SF, ↓ ↘ → e solte SF
Fake Endouken: ↓ ↘ → + CR
Combo Breaker: → ↓ ↘
Shadow Move: → ↘ ↓ ↙ → + CM (durante um combo)
Spirit Move: → ↘ ↓ ↙ ← → + CR
Recovery Move: → ↓ ↘ + SR, SM ou SF

Super Moves
"Feel the Juice: Uppercut: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
Multi Wind Kick: → ↘ ↓ ↙ → + CM
Meteor Fireball: ↘ ↓ ↙ + SR
Slide Kick: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF (durante um combo)

Finish Moves
Ultra Combo: ↘ ↓ ↙ + CR
Assault: ↙ ↓ ↘ + CR
Humiliation: ??
Ultimate: → ↓ ↘ + CF
No Mercy (Fireball): → ↘ ↓ ↙ ← → + SM

Combo Starters
1- Heel Kick: ↘ ↓ ↙ + CR, CM ou CF
2- Slide Kick: ↙ ↓ ↘ + CR, CM ou CF
3- Laser Sword: ↘ ↓ ↙ + SF (seguido de ↓ + SF)

Combo Linkers
1- Sword: ↘ ↓ ↙ + SM
2- Slide Kick: ↙ ↓ ↘ + CM
3- Heel Kick: ↘ ↓ ↙ + CM
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM
Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CF
Shadow: → ↘ ↓ ↙ → + CM

Combo Enders
1- ↓ ↘ → + SF
2- ↘ ↓ ↙ + CF
3- ↘ ↓ ↙ + SF
4- → ↓ ↘ + SF
5- → ↓ ↘ + SM
Super: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Combos
12 hit Killer: ↙ ↓ ↘ + CM / SR / → + SF (arremessa) / voadora com CF / ↘ ↓ ↙ + SF / → + CF / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
19 hit Killer: → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
73 hit Ultra: Stop Hit / CM / ↘ ↓ ↙ + CM / SR / ↙ ↓ ↘ + CM / SR / CF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / ↘ ↓ ↙ + CR / espere / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Sabrewulf

Golpes
Sabre Spin: ← → + SM
Double Spin: → → ← + SM
Sabre Pounce: ← → + SF
Sabre Claw: ← → + CM
Double Claw: → → ← + CM
Sabre Flip: ← → + CF
Power Howl: ← → + SR (carrega a barra de super)
Fake Howl: ← → + CR
Combo Breaker: ← →
Shadow Move: ??
Spirit Move: ??
Recovery Move: ← → + CF

Super Moves
Loopy: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
Dizzy: → ↘ ↓ ↙ ← + SF (no ar)
Fireball: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF
Rock'n Roll: → ↘ ↓ ↙ ← → + SM
Whirly Wulf: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM

Finish Moves
Ultra Combo: ← → + CR
Assault: → ← + CR
Humiliation: ??
Ultimate (Electrocution): Segure CF e solte
No Mercy (Bat Attack): Segure CR e solte

Combo Starters
1- Sabre Spin: ← → + SM
2- Sabre Pounce: ← → + CF
3- Sabre Flip: ← → + SF

Combo Linkers
1- Sabre Spin: ← → + SM
2- Sabre Flip: ← → + SF
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + SM
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM
Shadow: ??

Combo Enders
1- ↓ ↘ → + SR
2- ↓ ↘ → + SF
3- ↓ ↘ → + CM
4- ↓ ↘ → + CF
5- ↓ ↘ → + CR
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF

Combos
19 hit Killer: → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
+ 30 hit Ultra: ↓ + CF / → ← + SM / SR / ← → + SM / SR / ← → + CR
+ 40 hit Ultra: → + CF / → ← + SM / SR / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / CR / ← → + CR / espere / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
68 hit Ultra: → + CF / ← + SM / SR / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / CR / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / ← → + CR / espere / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
73 hit Ultra: Stop Hit / ← → + CM / SR / → ← + SF / SM / CF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / CR / ← → + CR / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF

Orchid

Golpes
Flik Flak: ↓ ↙ ← + CR, CM ou CF
San: ↓ ↙ ← + SF
Air Buster: → ↓ ↘ + CR, CM ou CF
Tona Fire: ↓ ↘ → + SR, SM ou SF
Slide: ↓ ↘ → + CR, CM ou CF
Baton Dash: ↓ ↙ ← + SM
Fake Fireball: ↓ ↘ → + CR
Combo Breaker: → ↓ ↘
Shadow Move: ??
Spirit Move: ??
Overhead: ← + SF
Throw: → + SF
Recovery Move: → ↓ ↘ + CR, CM ou CF

Super Moves
Helicopter Kick: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CF
Tiger: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM
Super Tonfa Rush: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF

Finish Moves
Ultra Combo: ↓ ↙ ← + CR
Assault: ↓ ↘ → + SF
Humiliation: ??
Ultimate (Shocker): ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + CR
No Mercy (Scorcher): ← → ↘ ↓ ↙ ← + CM

Combo Starters
1- Flik Flak: ↘ ↓ ↙ + CR, CM ou CF
2- Slide: ← ↙ ↓ ↘ → + CR, CM ou CF
3- Baton Dash: ↓ ↙ ← + SM

Combo Linkers
1- Flik Flak: ↘ ↓ ↙ + CM
2- Slide: ← ↙ ↓ ↘ → + CM
3- Baton Dash: ↓ ↙ ← + SM
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM
Super: ← ↙ ↓ ↘ → ← + SF
Shadow: ??

Combo Enders
1- ↘ ↓ ↙ + CF \ 2- ↙ ↓ ↘ + CR
3- ↘ ↓ ↙ + SF \ 4- → ↓ ↘ + CF
5- ↓ ↘ → + SR
Super: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CF

Combos
19 hit Killer: → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CF
+ 30 hit Ultra: → + CF / ↘ ↓ ↙ + CM / SR / CF / ↘ ↓ ↙ + SM / SR / ↓ ↙ ← + CR
+ 40 hit Ultra: → + CF / ↘ ↓ ↙ + CM / SR / CF / ↘ ↓ ↙ + SM / SR / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / CR / ↓ ↙ ← + CR / espere / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CF
67 hit Ultra: → + CF / ↓ ↙ ← + CF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / CR / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / ↓ ↙ ← + CR / espere / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CF
72 hit Ultra: Stop Hit / SM / → ↘ ↓ ↙ ← + SM / SR / ↘ ↓ ↙ + SM / CR / CF / SM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / SR / ↓ ↙ ← + CR / espere / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + CF

Maya

Golpes
Flip Kick: ← → + CM
Savage Blade: ← → + SM
Mantis: ← → + SF (pode ser feito após o Jungle Leap)
Jungle Leap: ← → + CF
Cobra Bite: ← → + SR
Air Dive: → ↘ ↓ ↙ ← + SF (no ar)
Combo Breaker: →
Shadow Move: ↓ ↙ ← → + SF
Spirit Move: ??
Recovery Move: ← → + SR

Super Moves
Tree Cutter: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF
Lawnmower: → ↘ ↓ ↙ ← → + SM (durante um combo)
Flip Kicks: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM (durante um combo)
Super Jungle Leap: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF

Finish Moves
Ultra Combo: → ← + CF
Assault: → ← + SF
Humiliation: ??
Ultimate (Elephant): ↘ ↓ ↙ ← → + CR
No Mercy (Shrinker): ← ↙ ↓ ↘ → ← + SR

Combo Starters
1- Double Blade: ← → + SM
2- Mantis: ← → + SF
3- Cobra Bite: ← → + SR
4- Flip Kick: ← → + CM

Combo Linkers
1- Double Blade: ← → + SM
2- Mantis: ← → + SF
3- Cobra Bite: ← → + SR
4- Flip Kick: ← → + CM
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + SM
Shadow: ??

Combo Enders
1- ↓ ↘ → + SR
2- ↓ ↘ → + SF
3- ↓ ↘ → + CR
4- ↓ ↘ → + CF
5- → ← + SR
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF

Combos
18 hit Killer (Shadow): ↓ + SM / ← → + SM / SR / SF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / SR / CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
19 hit Killer: → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
68 hit Ultra: → + CF / ← → + SM / SR / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CM / CR / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / → + CF / → ← + CF / espere / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
73 hit Ultra: Stop Hit / SM / ← → + SM / SR / ← → + CM / SR / SF / CM / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + SM / SR / → ← + CF / espere / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF

Kim Wu

Golpes
Tornado Kick: ↘ ↓ ↙ + CR, CM ou CF
Firecracker: ↘ ↓ ↙ + SM ou SF
Split Kick: ↙ ↓ ↘ + CM ou CF
Fire Flower: ↓ ↘ → + SR
Fireball: ↓ ↘ → + SM ou SF (pode ser feito no ar)
Diagonal Air Fireball: ↓ ↙ ← + SM ou SF (no ar)
Combo Breaker: → ↓ ↘
Spirit Move: ??
Shadow Move: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
Recovery Move: → ↓ ↘ + SR, SM ou SF

Super Moves
Snap Dragon: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SR, SM ou SF
Spin Slashes: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF (durante um combo)
Super Air Fireball: ← ↙ ↓ ↘ → ← + CM (no ar)

Finish Moves
Ultra Combo: ↓ ↘ → + CR
Assault: ↓ ↙ ← + CR
Humiliation: ??
Ultimate (Star): ← ↙ ↓ ↘ → ← + CR
No Mercy (Chest Stomp): → ← ↙ ↓ ↘ → + CM

Combo Starters
1- Firecracker: ↘ ↓ ↙ + SF
2- Split Kick: ↙ ↓ ↘ + CF
3- Tornado Kick: ↘ ↓ ↙ + CR, CM ou CF

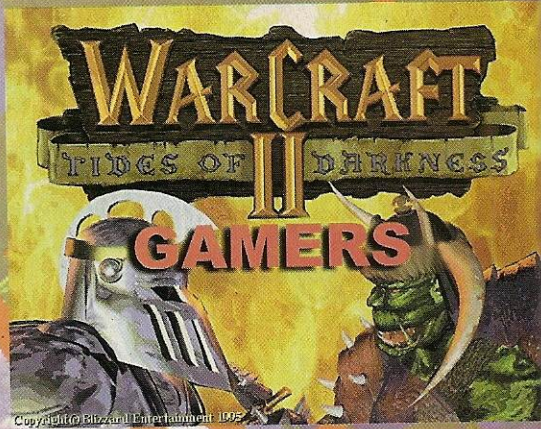
Combo Linkers
1- Firecracker: ↘ ↓ ↙ + SF
2- Split Kick: ↙ ↓ ↘ + CF
3- Tornado Kick: ↘ ↓ ↙ + CR, CM ou CF
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + CF
Super: → ↘ ↓ ↙ ← → + SF
Shadow: → ↘ ↓ ↙ ← → + CM

Combo Enders
1- ↓ ↘ → + SR
2- ↙ ↓ ↘ + CF
3- ↘ ↓ ↙ + SF
4- ↘ ↓ ↙+ CF
5- ↙ ↓ ↘ + CM
Super: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Combos
19 hit Killer: → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF
73 hit Ultra: Stop Hit / ↘ ↓ ↙ + CM / CM / SR / ↘ ↓ ↙ + CM / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / → + CF / → ↘ ↓ ↙ ← → + CF / CM / CF / SM / ↓ ↘ → + CR / espere / ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + SF

Olá game-maníacos !
Benvindos a mais uma seção MULTIMÍDIA...
Hoje você vai saber os truques para terminar o sensacional jogo WARCRAFT II e ainda descobrir um jeito novo de se divertir jogando games ON-LINE via modem.
E também tem mais sobre MAGIC THE GATHERING, o fantástico jogo de cartas que a cada dia deixa mais pessoas apaixonadas.
Agora é só começar a ler e boa viagem ao mundo da MM !

WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS GAMERS

Copyright© Blizzard Entertainment 1995

Isto tinha que acontecer... (AINDA BEM !!!!!) O jogo Warcraft foi um sucesso no mundo inteiro (inclusive por aqui) e a Blizzard resolveu ganhar mais dinheiro lançando a continuação com o subtítulo de **THE TIDES OF DARKNESS** (As marés da escuridão). Sorte nossa...

O jogo esta MELHOR que o primeiro, com muito mais tropas e prédios para serem construídos, a possibilidade de usarmos tropas AÉREAS e MARÍTMAS, um aumento na parte de ESTRATÉGIA do jogo, a possibilidade de CRIARMOS nossas própias fases (chamadas de PUDs) e de jogarmos WC2 pela Internet...

O jogo continua sendo a batalha entre os Humanos e os Orcs para determinar a supremacia de Azeroth. Desta vez o jogo ganha ALIADOS que o ajudarão. Se você for jogar como humano terá os ELFOS, ANÕES e GNOMOS. Se preferir ser Orc terá os GOBLINS, OGRES e TROLLS. Cada raça o ajudará de acordo com as suas características, permitindo a produção de tropas e a criação de novas contruções na medida em que o jogo avança. Para terminar com as duas raças você precisará terminar 25 fases, sendo 14 com os Humanos e 11 com os Orcs. E pode se preparar para enfrentar fases muito mais difíceis que no primeiro jogo...

EQUIPAMENTO NECESSÁRIO

486DX - 8 Mb RAM - SVGA - Mouse - Drive CD-ROM (2X) - Placa de Som - Funciona em WIN95

Outra melhoria ficou com a parte gráfica, pois agora o jogo todo é em SVGA (640 X 480) e os detalhes estão ainda mais nítidos.

Um detalhe que o jogo acrescentou no item estratégia foi a existência de CAMPO DE VISÃO, que dificulta (mas as vezes ajuda) a encontrar seu inimigo. Se você gosta de jogos de estratégia não pode perder este game...

PERCEBA O DETALHE DA NEBLINA E DO CAMPO VISÃO: VOCÊ NÃO PODE VER OS ADVERSÁRIO MENOS QUE ESTEJAM NO CAMPO DE VIS

EXISTE UMA QUANTIDADE MUITO MAIOR DE TROPAS E DE CONSTRUÇÕES EM WARCRAFT 2

AS BATALHAS SE MUITO MAIS DIFÍ QUE EM W

glittering prizes	10000 GOLD, 5000 LUMBER, 5000 OIL
deck me out	Todos os Upgrades no máximo
every little thing she does	Upgrade só para os magos
tigerlily	Código para permitir ir direto para uma fase. Depois digite a fase que você quer ir (orc11, human7, etc.)
it is a good day to die	God Mode (mate qualquer adversário com um PEON ou GRUNT...)
noglues	Elimina as animações do CD
valdez	5000 Oil
spycob	5000 Oil
make it so	Constrói mais rápido
showpath	Mostra o mapa todo
hatchet	Corta uma floresta com apenas 2 cortes
there can be only one	Vai direto pro fim
on screen	Mostra o mapa todo
ucla	Mostra "Go Bruins" na tela
day	Sem neblina
netprof	Código para debuggers
fastdemo	O Demo fica mais rápido
title	Liga ou desliga os cheat codes
texas	5000 oil
ecstasy	Acaba a fase que você está

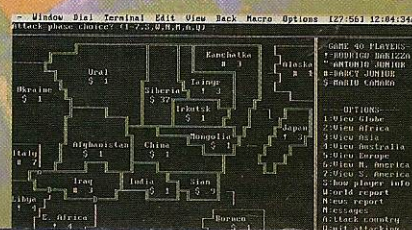
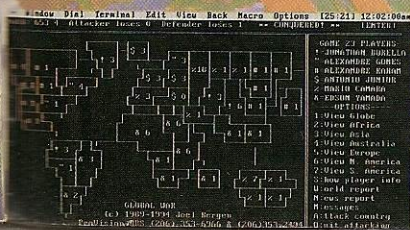
TRAPACEANDO NO JOGO...

E você acreditou que dava prá terminar jogando honestamente ? Se você acha que está MUITO DIFÍCIL pode usar um dos códigos ao lado para facilitar as coisas...
Os melhores são GLITTERING PRIZES e IT IS A GOOD DAY TO DIE.
O primeiro deixa você RICO, com muito dinheiro, madeira e óleo. O mais legal: pode ser usado várias vezes.
O segundo transforma seu exército em super-heróis, um ou dois golpes são suficientes para matar seus inimigos. Mesmo usando seus peões dá para matar qualquer outro...
Para usar os códigos você deve:
1) Pressionar a tecla <ENTER>
2) Vai surgir na tela "MESSAGE:"
3) Digite a senha que você quiser (uma de cada vez)
4) Pressionar a tecla <ENTER> de novo e pronto...

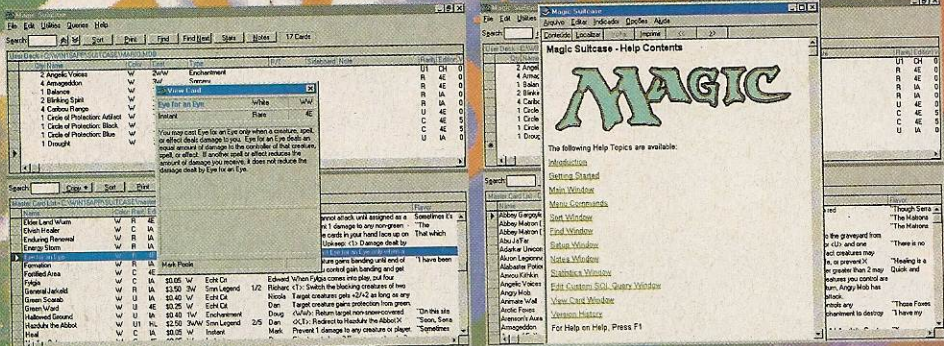
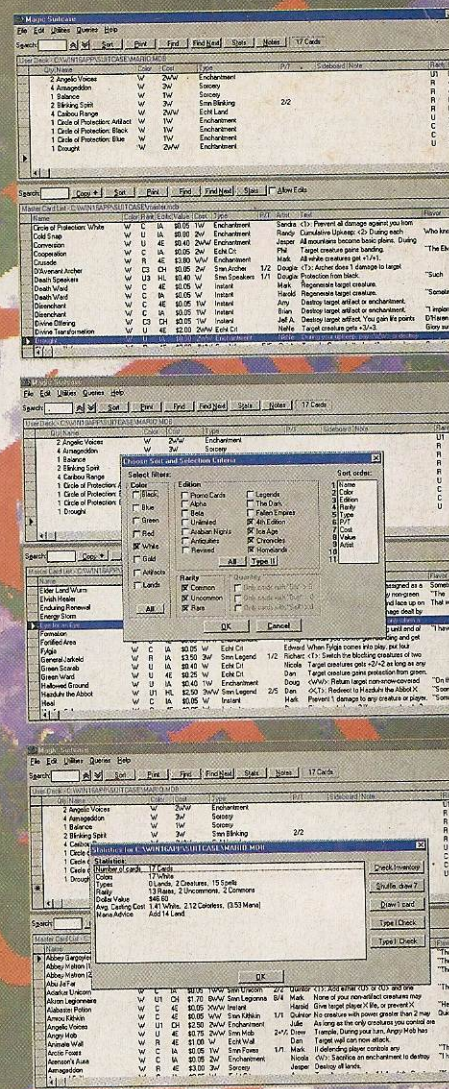
Agora é detonar prá cima dos seus inimigos sem se preocupar em ficar economizando dinheiro ou madeira...

JOGOS ON-LINE

Pode não parecer um RPG, mas é, e você vai gostar...

Um computador e um modem.
É tudo que você precisa para começar a se divertir...
Se você possui um computador, qualquer um (pode ser até um XT ou um MSX), com um modem (pode ser de 2.400) já pode se juntar a legião de pessoas que estão descobrindo os prazeres de se divertir ON-LINE com outros usuários.
Existem centenas de BBSs (Bulletin Board System) no Brasil que deixam à disposição dos usuários JOGOS ON-LINE, que em alguns casos podem ser até divertidos...
Existem opções para todos os gostos, indo de Batalha Naval a Paciencia. Mas os mais legais são o GLOBAL WAR e o LORD.
O primeiro é o antigo jogo WAR (que todo mundo já jogou pelo menos uma vez na vida) adaptado para ser jogado por modem.
O jogo pode ser disputado por 3 a 6 jogadores (que podem ter seus nomes conhecidos pelos adversários ou não) ou ainda em duplas (onde 3 equipes jogam entre si). Cada jogador tem um turno por dia com um intervalo mínimo de 12 horas (pode variar de acordo com o BBS). No seu turno recebe exércitos, ataca os adversários e fortifica seus territórios até eliminar todos os outros jogadores. No final ganha pontos por eliminar os outros e por vencer o jogo. Existe um placar geral que marca o nome dos melhores jogadores.
Já LORD (Legend Of the Red Dragon) é um RPG fantástico que permite disputar duelos em tempo real contra adversários de VERDADE (outros jogadores). O jogo é muito legal e é emoção garantida. Se a sua BBS não tiver jogos on-line e você quiser experimentar os jogos por 7 dias ligue para a Sherwood BBS (011-889-9677) e diga que leu esta matéria aqui na GAMERS. Depois de enviar os documentos necessários para a liberação vai poder enfrentar outros jogadores de uma forma que ainda não dá para ter no mundo dos videogames...

A gente reconhece que as imagens não são lindas, mas jogar on-line é MUITO divertido ! Experimente...

"Magic - The Gathering"

Com certeza você já ouviu falar nisto...
E deve até ter algum amigo que joga...
E pode ter certeza que durante este mês vai ler e ouvir MUITO sobre este sensacional card game que conquistou o mundo inteiro...
Primeiro porque já está sendo vendido nas lojas de RPG o primeiro suplemento independente de Magic: ERAS GLACIAIS (no original: ICE AGES).
Eras Glaciais foi concebido para ser usado como um jogo INDEPENDENTE, sem a necessidade de ter outras cartas de Magic. O sucesso foi tão grande (pois afinal existem cartas super poderosas, como JESTER CAP e JESTER MASK, ZURAN ORB, DEFLECTION, NECROPOTENCE, e outras) que chegou a faltar em várias partes do mundo. Agora a Devir vai lançar (EM PORTUGUÊS) as cartas deste suplemento. O preço deve ficar ao redor de R$ 14,00 para o deck básico e R$ 3,00 para o booster.
Segundo porque vai pintar o CAMPEONATO BRASILEIRO DE MAGIC, que irá ser disputado durante o 4º Encontro Internacional de RPG, a ser realizado nos dias 24, 25 e 26 de Maio, na marquise do Parque do Ibirapuera.
Os melhores colocados irão viajar para os Estados Unidos para disputar o campeonato MUNDIAL, com feras do mundo inteiro.
E isto agora é um auxílio para as pessoas que se divertem com Magic: um programa para cadastrar baralhos, coleções ou apenas como referência de todas as cartas de Magic.
O programa se chama MAGIC SUITCASE e é o mais completo que existe até agora.
E se você ainda não sabe, esta para sair nos Estados Unidos um programa em CD-ROM feito por Syd Meier ("aquele" de Civilization) que vai permitir que você jogue Magic contra um amigo, o computador ou em rede/modem.
Como você pode ver, MAGIC está vindo com tudo...
Se precisar de mais informações ligue para a Devir, Fone: (011) 242-8524 e bons jogos...

AS OPÇÕES QUE O PROGRAMA "MAGIC SUITCAS POSSUI SÃO EXCELENTES PARA O JOGADOR COLECIONADOR

TENTE ISTO CONTRA SEUS AMIGOS

Ou melhor, tente contra seus **INIMIGOS...**
Em Magic existem combinações de cartas parecidas com os COMBOS dos jogos de videogames. Anotem estas duas e vejam o estrago que podem fazer contra seus adversários.

1) Fulgor de Mana (RARA) - Um encantamento vermelho que faz com que todo terreno que for virado para produzir mana GERE UMA MANA ADICIONAL à sua reserva.
2) Círculo de Proteção: Vermelho (COMUM) - Um encantamento branco que evita o dano causado de uma origem vermelha.
3) Farpas de Mana (RARA) - Um encantamento vermelho que causa UM PONTO DE DANO toda vez que um terreno for virado para produzir mana.
Quando você colocar estas 3 cartas em jogo (na ordem acima, de preferência) vai criar uma situação onde: SEMPRE que algum jogador virar um terreno irá produzir 2 manas para a sua reserva (pelo Fulgor de Mana) e levará um ponto de dano (pelas Farpas de Mana). Como você vai ter um círculo de proteção poderá usar UM mana para evitar o dano da Farpas e ainda ficará com um mana na sua reserva...
Você pode usar seus terrenos, mas seu adversário não...

TENTE ISTO - PARTE I

Este combo é mais fácil pois usa apenas 2 ca (uma rara e outra incomum), e pe que você compre uma carta a (um terreno, para ser r específico) todo turno.

1) Sindbad (INCOMUM) - criatura 1/1 que tem como habili especial permitir que você COM uma carta. Se for um terreno com ela. Se não for um ter discarte-a.

2) Grimório Silvestre (RAR Durante a sua fase de compra poderá comprar 2 cartas adici (ou seja, vai ficar com 3 carta mão durante a fase de compra) deverá colocar de volta 2 del perderá 4 pontos para cada car quiser ficar além da primeira.

Percebeu o truque ?
Use o Grimório Silvestre para deixar UM TERR como carta de cima do seu grimório e use o Si para pegar este terreno...
Você vai poder comprar 2 cartas por turno...